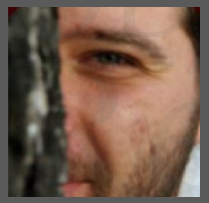
REB MES

NOWOŚCI I WIADO ER PLANSZOWYCH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

ADRENALINA / OBECNOŚĆ / OF DREAMS & SHADOWS / PAPA PAOLO / RAGERS: MISTRZOWIE ARENY / THE OTHERS / WYMYŚL TO! / TORNADO ELLIE / SUSHI GO ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Zapewne znacie to uczucie, gdy otwieracie pudełko z grą, patrzycie na jej elementy, czytacie zasady i myślicie sobie „super, to jest właśnie to, czego szukałem". Później siadacie do pierwszej partii i okazuje się, że jest o wiele lepiej, niż początkowo wam się wydawało. Druga rozgrywka... trzecia... piąta... dziesiąta... po prostu nie możecie przestać i już wiecie: na tę grę czekaliście całymi latami. Tak oto przebiega moja znajomość z Terraformacją Marsa i powiem wam, że na pewno zbyt szybko się nie zakończy. Ta gra to niemalże ideał i dowód na to, że da się wymyślić naprawdę klimatyczne euro. To trzecia po Cywilizacji: Poprzez Wieki i Empires: Age of Discovery gra, której nigdy nie sprzedam. Nigdy. Jest po prostu tak bardzo dobra. I hej, nazwijcie mnie wariatem, ale dokupię sobie drugą edycję tylko po to, żeby postawić ją na półce. A co! Co z tego, że wraz z zestawem naprawczym stara będzie niemalże identyczna? Kogo to obchodzi?! Lepiej mieć dwie Terraformacje niż jedną. Prawda?

No dobra, chyba powinienem się leczyć...

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja: Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr ‚Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej ‚Ciuniek' Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Ogrywacz z olejem' Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:
Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

www.rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.
Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Spis treści

2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

3 TEMAT NUMERU: CRY HAVOC

7 ADRENALINA
Czy da się zrobić fps na planszy?

11 GRY SYMULACYJNE, SZKOLENIOWE, DYDAKTYCZNE...
Felieton Tomka Kreczmara

12 OBECNOŚĆ
Na tej planecie coś słyszy twój krzyk

15 OF DREAMS & SHADOWS
Kooperacja Zrób-To Sam

18 PAPA PAOLO
Rywalizacja w sosie neapolitańskim

21 RAGERS: MISTRZOWIE ARENY
Dobre, bo polskie?

23 THE OTHERS
Nami się karmią

27 WYMYŚL TO!
Słowne przepychanki

30 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: TORNADO ELLIE

32 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: SUSHI GO!

34 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: TAKTYKA BITEWNA, A GRY WOJENNE (CZĘŚĆ 1)

Aktualności ze świata gier

TERRAFORMACJA MARSA (DRUGA EDYCJA)

– No dobra, tym razem bez błędów w druku. Czysty Mars, pełen klimatu i euro!

Pod koniec lutego na sklepowe półki trafi druga, poprawiona, edycja Terraformacji Marsa. Ta jedna z najgłośniejszych premier 2016 roku była już recenzowana na łamach naszego magazynu jako temat numeru 109. Jeżeli jeszcze nic o niej nie wiecie, zapraszam was do zapoznania się z tekstem autorstwa Żucha.

Równie ważną informacją związana z dodrukiem jest tzw. Terraformacja Marsa – zestaw naprawczy. Dzięki niej posiadacze pierwszej edycji otrzymają poprawione wersje siedmiu źle wydrukowanych kart, co sprawi, że ich egzemplarz gry stanie się kompletny. Aby otrzymać zestaw naprawczy, należy zgłosić się, klikając w poniższy link.

http://wydawnictwo.rebel.pl/e4u.php/6,ModWydawnictwo/TerraformacjaMarsa

ŻYRAFOMETR

– Umiesz liczyć, licz na siebie. Któż inny może bowiem wiedzieć, ile edycji Monopoly zostało dotychczas wydanych?

Żyrafometr to gra imprezowa i edukacyjna, w której od dwóch do ośmiu graczy ma okazję stanąć przez zbiorem najróżniejszych faktów dotyczących otaczającego nas świata i wspólnymi siłami (lub grając przeciwko sobie) obstawiać, które z nich mają przypisaną najmniejszą, a które największą liczbę. Na początku rundy gracze z talii trzystu kart losują sześć i układają je na torze z liczbami. Następnie muszą odgadnąć, który z faktów na odwrocie ma największą, a który najmniejszą liczbę. Za poprawne wskazanie odpowiedzi gracz otrzymuje kryształ. Ten z graczy, który jako pierwszy zbierze siedem kryształów wygrywa grę.

Żyrafometr zapewnia rozrywkę na długie godziny, podczas których oprócz dobrej zabawy, gracze poznają też wiele interesujących ciekawostek na temat świata.

Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę lutego.

WILKOŁAKI

– Wilkołaki to najlepsza mafia we wsi! Srebrne Kły, Władcy Cienia... mamy ich wszystkich!

Wilkołaki to szybka gra, przy której może bawić się od trzech do nawet dziesięciu graczy. W trakcie gry wcielicie się w przebiegłe wilkołaki, zdradliwego Intryganta, pomocnego Jasnowidza lub jedną z wielu innych postaci. Jako mieszkańcy wsi macie tylko jedną noc, aby odnaleźć wilkołaki i wygnać choć jednego z nich. Jeśli wam się to uda, wygracie.

Brzmi jak Mafia? Nic dziwnego, to zasadniczo ta sama gra, tylko osadzona w innym klimacie.

ZGUBIONE ZNALEZIONE

– Jolka, Jolka, pamiętasz... okulary czy komórka?!

Zgubione Znalezione to szybka gra w odnajdywanie przedmiotów. Gracze dostają do dyspozycji pięćdziesiąt cztery karty: sześć zestawów po dziewięć kart w jednym kolorze. Na awersach kart znajdują się różne kolorowe przedmioty codziennego użytku. Natomiast na rewersach znajdują się te same przedmioty oraz jeden dodatkowy. Cała zabawa polega na tym, aby jak najszybciej znaleźć ów nadmiarowy przedmiot. Karty podzielone zostały na sześć poziomów trudności, oznaczonych kolorami. Im trudniejsza karta, tym więcej przedmiotów posiada oraz zapewnia więcej punktów na koniec gry. Rozgrywka kończy się w chwili, gdy któryś z graczy zdobędzie pięć kart. Zwycięzcą zostaje osoba, której karty są warte najwięcej punktów.

Gra może z powodzeniem służyć jako narzędzie dydaktyczne przy nauce języków obcych.

Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę lutego.

OBECNOŚĆ

– Bestia się zbliża, czuję to w wodzie...

Obecność to asymetryczna gra karciana, w której jeden gracz (Obcy) staje do walki przeciwko pozostałym graczom (Rozbitkom). Jeśli jesteś jednym z Rozbitków, będziesz używał kart Miejsc, aby z ich pomocą przemierzać i badać planetę Artemia. Korzystaj z jej tajemniczych mocy oraz kart Przetrwania i unikaj schwytania przez Obcego do czasu przybycia misji ratunkowej.

Jeśli zaś wcielisz się w rolę Obcego, twoim celem będzie schwytanie Rozbitków ze statku badawczego i zasymilowanie ich z ekosystemem rodzimej planety. Korzystaj z kart Pościgu oraz aktywuj tajemnicze moce planety, aby przeprowadzać wielokrotne ataki na Rozbitków, osłabiając ich wolę przetrwania i szansę na przeżycie.

Więcej o Obecności dowiecie się w tym numerze pisma, czytając tekst Gambita.

Premiera przewidziana jest na przełom lutego i marca 2017.

PLANETARNE SZACHY

CRY HAVOC

Fani gier o tematyce futurystycznej nie mają ostatnio powodów do narzekań. Terraformacja Marsa, The Others i Adrenalina to tylko trzy pierwsze tytuły, które przychodzą mi na myśl. Oczywiście poza bohaterem niniejszej recenzji, czyli Cry Havoc autorstwa Granta Rodieka, Michała Oracza i Michała Walczaka. Gra opowiada o próbach podporządkowania sobie planety przez cztery, pozostające ze sobą w konflikcie rasy. Można powiedzieć, że to trochę taki Avatar, tyle że bardziej brutalny. Skojarzenie z filmem Jamesa Camerona potęguje również rdzenna rasa planety, czyli Trogowie, która próbuje odeprzeć najeźdźców. Daleko im jednak do „szlachetnych dzikusów" Na'vis, czy jak kto woli Indian Ameryki Północnej, którzy byli ich pierwowzorem. Trogowie to równie mordercza i bezwzględna rasa, jak pozostałe, czyli Ludzie, Maszyny i Pielgrzymowie. I to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o klimat, ponieważ Cry Havoc jest tak naprawdę grą, w której najlepiej radzą sobie osoby potrafiące dobrze planować taktyczne posunięcia.

Asymetryczność

Podstawową cechą gry jest jej asymetryczność. Każdą stroną konfliktu gra się inaczej i zasadniczo w jedyny optymalny sposób. Armie nie są elastyczne i nie pozwalają na nagięcie ich do naszego stylu gry. Wręcz przeciwnie: jeżeli chcemy odnosić sukcesy, musimy się dostosować i wpisać w ścisłe ramy rasy, a co najważniejsze, każdej frakcji musimy sie po prostu nauczyć. **Cry Havoc** to gra, w której jedna lub dwie partie nie wystarczą, aby ocenić jej potencjał. Bardzo dużo krytycznych opinii -podobnie jak w przypadku **B-Sieged** - bierze się ze zbyt małej liczby rozegranych partii. A także z gier weteranów z początkującymi, ponieważ w takim przypadku ci drudzy nie mają w zasadzie najmniejszych szans na odniesienie zwycięstwa. Wiele osób narzeka również na balans poszczególnych ras. Raz to armia Ludzi jest przegięta, innym razem Maszyny, najrzadziej chyba Pielgrzymowie, którzy są raczej propozycją dla zaawansowanych graczy i w ich rękach potrafią naprawdę mocno napsuć krwi. Dlaczego nie wymieniam Trogów? Z prostego powodu - w przypadku mniejszej liczby graczy niż czterech są oni siłą neutralną, z którą muszą zmagać się wszyscy. I wtedy działa to dobrze. Gorzej jest w sytuacji rozgrywki dla czterech osób. Wtedy można faktycznie stwierdzić, że Trogowie są niezbalansowani. Odpowiednio rozegrani potrafią wygrać 8 na 10 partii, a w rękach mniej doświadczonych graczy potrafią wybaczyć mnóstwo błędów. To jedyna rasa, o której można powiedzieć, że coś poszło nie tak. Z tego powodu Cry Havoc to dla mnie gra tylko dla dwóch lub trzech osób.

Karty Taktyk

Drugim wyróżnikiem **Cry Havoc** jest powiązanie pomiędzy kartami Taktyk, akcjami i zasobami. Każdą kartę możemy zagrać na dwa sposoby: dla jej specjalnej zdolności lub dla zasobów niezbędnych do wykonywania akcji. Rekrutować nowe jednostki, poruszać nimi po planszy lub wznosić i aktywować budynki możemy wyłącznie poprzez odrzucanie kart, aby uzyskać odpowiednią liczbę potrzebnych ikon. Z tego powodu musimy stawić czoła wiecznym niedoborom zasobów - kart dobieramy co turę cztery, co jest dość skromną liczbą. Prosty przykład, zamierzamy zaatakować przeciwnika, ale najpierw musimy przemieścić swoje oddziały, a zatem zużyć karty, bez których zapewne nie wygramy starcia. Albo powinniśmy poszerzyć naszą ekspansję, ale musimy zadbać również o wzniesienie nowych budowli, a na obydwie rzeczy nie starczy nam zasobów. Z jednej strony to bardzo dobrze, ponieważ decyzje napędzają każdą grę, z drugiej wypada to słabo, dlatego że

grając, odnosimy wrażenie, iż mamy wiecznie zaciągnięty hamulec. To zaś przekłada się na statyczność rozgrywanych partii. **Cry Havoc** to tak naprawdę planetarne szachy, a nie dynamiczna gra o podboju i ekspansji. Nie jest to oczywiście wadą, ale otoczka gry może być nieco myląca. Fajnie wypada natomiast mechanika budowania talii: akcji nie jest zbyt wiele, ich opisy są jednoznaczne, a kombinowania jest dużo. Za to ogromny plus.

Konflikty

Walka to trzeci filar gry. Już na pierwszy rzut oka wyróżniają ją stawki, które obstawiamy. Konflikt to nie tylko okazja do zdobycia regionu, ale i do pojmania jeńców lub fizycznej eksterminacji sił przeciwnika. Co ciekawe, czasami te dwie opcje są o wiele ważniejsze niż zdobycie kontroli nad kolejnym skrawkiem planety. Wszystko odbywa się tutaj bardzo prosto. Najpierw wybrane pola obstawia atakujący, a później obrońca. Następnie obydwaj naprzemiennie zagrywają karty Taktyki. Na końcu rozgrywa się akcję każdego z trzech pól. To bardzo innowacyjny mechanizm i nie wątpię, że niedługo ktoś postanowi go rozwinąć w jakiejś innej pro-

dukcji. W **Cry Havoc** nie działa on jeszcze idealnie, ponieważ przy zbyt małej liczbie figurek biorących udział w starciu wypada blado. Dodatkowo nawet przy niewielkiej przewadze jednej ze stron, tej drugiej opłaca się iść praktycznie wyłącznie w wyniszczenie agresora. Nie podoba mi się również możliwość blokowania pól walką. Jeżeli dojdzie bowiem do starcia w jakimś regionie, to aż do jego rozpatrzenia nie można przez nie przejść. W ten sposób bardzo łatwo zablokować komuś możliwość wyjścia na przykład ze swojej bazy, a to nie jest do końca fair.

Ostatnie wrażenia

Cry Havoc to gra, którą trudno jednoznacznie ocenić. Z jednej strony otrzymujemy przemyślane mechanizmy budowania talii i walk, z drugiej zaś razi statyczność rozgrywki oraz „krótka kołderka": każda rozgrywka to zaledwie piętnaście akcji na gracza lub nawet mniej (maksymalnie pięć rund po trzy akcje). Otwierając pudełko z grą, nastawiamy się na dynamiczną i krwawą ekspansję, a otrzymujemy taktyczne szachy nastawione na kontrolę terytorium. Dodatkowo wysoki próg wejścia, konieczność nauczenia się gry i dostosowania do asymetryczności sprawia, że duża liczba graczy nie da tej grze drugiej szansy. A szkoda, ponieważ przy bliższym poznaniu tytuł ten potrafi bardzo dużo zyskać.

- asymetryczność ras,
- powiązanie pomiędzy kartami Taktyk, zasobami i akcjami,
- pomysł na mechanikę rozstrzygania starć.

- zbyt statyczna rozgrywka,
- kiepski wariant dla czterech graczy,
- „bardzo krótka kołderka",
- niewykorzystany potencjał starć.

Cry Havoc
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 279,95 złotych

REKLAMA

TERRAFORMACJA MARSA

ZMIEŃ MARSA W PLANETĘ ZDATNĄ DO ŻYCIA!

II. EDYCJA JUŻ W SPRZEDAŻY!

REBEL

CZY DA SIĘ ZROBIĆ FPS NA PLANSZY?

ADRENALINA

Pytanie z tytułu tej recenzji jest dość istotne. W czasach, gdy coraz więcej gier wideo jest przenoszonych na planszę, człowiek zaczyna się zastanawiać, jakie gatunki da się bez przeszkód przełożyć z języka cyfrowego na analogowy. Filip Neduk zmierzył się z tematem FPS. Jak mu to wyszło?

Adrenalina od samego początku była reklamowana jako FPS na planszy. Gra, która przenosi ducha **Unreal Tournament** i **Quake** na stół. Biegamy po pomieszczeniach, zbieramy różną broń oraz amunicję i po prostu do siebie strzelamy. To przecież brzmi dokładnie tak, jak definicja dynamicznego FPS-a. Przyjrzyjmy się jednak tej grze nieco bliżej.

Jej zasady są niezwykle proste. Można się ruszyć, podnieść z podłogi amunicję lub broń, albo strzelić. Ruch – banalne. Każde pole to jeden punkt ruchu. Możemy ruszyć się o tyle pól, ile mamy punktów ruchu. Nie ma blokowania drogi, ani tym podobnych udziwnień. Podniesienie amunicji i sprzętu – też niemal banalne. Jeśli chodzi o amunicję, każdy gracz ma magazynek mieszczący odpowiednią liczbę sztuk konkretnej amunicji (ta występuje w trzech kolorach). Zatem nie tyle zbieramy wszystko jak popadnie, ale dopełniamy sobie to, co zużyliśmy wcześniej. Jeśli chodzi o podnoszenie broni, każdy może nieść trzy różne giwery. Podnosząc broń, musimy „opłacić" część jej kosztu wyrażonego w amunicji. Jeśli jesteśmy w stanie to zrobić, mamy kolejną naładowaną pukawkę.

No i w końcu strzał. Wybieramy broń, z której chcemy strzelać. Wybieramy jeden z dwóch trybów strzału (każda giwera ma dwa różne tryby). Wybieramy cel znajdujący się w zasięgu i na linii wzroku. Wydajemy amunicję zgodnie z wybranym trybem strzału i BUM! Albo TRATATATATA. Ewentualnie WZIUMM-MM. Strzelamy i ranimy przeciwnika. Dodatkowo system pola widzenia jest tak prosty i intuicyjny, że aż strach.

No i co? Jak na razie nadal mamy klasycznego FPS-a. W pewnym momencie **Adrenalina** zrzuca jednak kamuflaż i pokazuje swoje euro-wnętrze.

Tak jest. **Adrenalina** to euro ubrane w szatki dynamicznego FPS-a, w którym chodzi o kontrolę terenu. Jaki teren będziemy kontrolować? Pokoje, po których biegamy? Wcale nie, to byłoby zbyt banalne i zbyt proste do zauważenia. Terenem, który gracze będą kontrolować, aby zdobywać punkty, jest linia życia przeciwników. Zdziwieni? Już tłumaczę. Każda postać ma ileś tam punktów życia. Kiedy ranimy kogoś naszym atakiem, układamy kropelki (w domyśle krwi) w naszym kolorze na jego torze życia. Kiedy delikwentowi życia nie starczy i pada na glebę, punktujemy. Najwięcej punktów dostaje osoba, która zadała mu najwięcej trafień, czyli miała na jego torze życia najwięcej swoich kropelek. Potem kolejna, i kolejna, i kolejna... Gracz, który jako pierwszy utoczył krwi delikwentowi dostaje bonusik. Gracz, który zadał finalne obrażenia też dostaje bonusik, ale nie wprost. Umieszcza bowiem swoją kropelkę na torze liczącym zabójstwa, gdzie też odbędzie się liczenie przewag, ale dopiero pod koniec gry. Zabity wraca oczywiście do gry w punkcie odrodzenia, a dodatkowo zmniejsza się jego wartość punktowa przy kolejnych zgonach.

Nagle okazuje się, że **Adrenalina** zwalnia. Nie ma już dzikiego biegania po korytarzach i pokojach, zbierania największych giwer i walenia do każdego, kto nawinie się pod lufę. Okazuje się bowiem, że strzelanie do tego lub tamtego gościa to strata amunicji. Znacznie lepiej jest pogonić za kimś innym i jemu wlepić kilka kulek.

Zaczyna się więc chłodne kalkulowanie. Zarządzanie zasobami (czyli amunicją i bronią). Zaczynamy patrzeć nie na to, do kogo mamy bliżej, albo kogo mamy w zasięgu, ale na to, ile punktów może nam dostarczyć dany delikwent i czy warto marnować na niego amunicję, którą potem będziemy musieli gdzieś znaleźć.

Z tego samego powodu bronie przestają cieszyć. Nie piszę już o tym, że ikonografia przedstawiająca ich działanie może na początku przyprawić o ból głowy. Bardziej chodzi mi o to, że kiedy porzucamy radosną jatkę na rzecz optymalnego robienia dziur w przeciwnikach, to różnorodność i „fajność" broni szybko mija. Niestety zupełnie inaczej biegnie się przez korytarz z piłą łańcuchową, kiedy chcemy po prostu wykosić wszystkich napotkanych gości na wysokości kolan, a inaczej goniąc za konkretnym Ziutkiem, który może nam dać więcej punktów.

I nie zrozumcie mnie źle: Adrenalina nadal jest ciekawą grą. Zawarte w niej mechanizmy nadal działają, tak jak miały działać (zapewne) w zamyśle twórcy. Dla mnie jednak zupełnie nie jest tym, na co była (i często nadal jest) kreowana. To nie jest FPS na planszy, w którym radośnie walimy z bajeranckich pukawek do wszystkiego, co się rusza i za drzwi nie ucieka. To gra w optymalizację naszych ruchów i zużycia zasobów celem kontrolowania specyficznych obszarów, co przełoży się na punkty. Tu musimy strzelać do odpowiednich celów, w odpowiednim momencie, z odpowiedniej broni.

Dlatego jeśli szukacie dynamicznej, szybkiej naparzanki, w której nie ważne kogo, ważne żeby odstrzelić, to od **Adrenaliny** możecie się odbić. Jeśli szukacie jednak fajnie zrobionej, klimatycznej gry o kontroli obszarów, która ma piłę łańcuchową lub miotacz ognia jako jedne z narzędzi do sprawowania tejże kontroli, lepiej nie mogliście trafić. Nie obawiajcie się też negatywnej interakcji. Tak, strzelacie do siebie nawzajem, ale śmierć w tej grze to nie eliminacja gracza, a raczej zablokowanie mu akcji.

Miło, że wrzucono do gry trzy tryby rozgrywki, które różnią się od siebie. Dzięki temu można optymalizować w nieco innych warunkach, co zawsze jest zbawienne dla regrywalności.

Mniej zbawienna jest liczba graczy przewidziana do zabawy. Pudełko informuje, że grać może od trzech do pięciu graczy. Niestety im więcej, tym lepiej. Grając w trójkę, mamy tak straszne pustki na planszy, że chce się płakać. Trzeba wzywać na pomoc gracza-bota.

Należy też wspomnieć o wykonaniu, ponieważ przyciąga ono wzrok. Bardzo fajne figurki. Ładne kropelki krwi, sześcianiki amunicji i piękne czerwone czaszki śmierci. Grafiki broni też są niesamowicie klimatyczne. Tylko ta ikonografia, która na początku może przyprawić o ból głowy. Na pewno jeśli rozłożycie grę na stole, wiele osób zatrzyma się, aby zobaczyć, co tam się dzieje.

Ogólnie Adrenalina jest dla mnie całkiem przyjemną gra. Co prawda nie taką, jaką wszyscy reklamują, tylko zupełnie inną. Nadal jednak wszystko w niej dobrze działa i można pograć. Raz na jakiś czas, kiedy jest się w odpowiednim nastroju. Trzeba tylko wiedzieć, na co się człowiek pisze.

- wykonanie,
- lekki klimat FPS,
- ciekawy pomysł na euro o kontroli obszarów.

- reklamowana jako coś zupełnie innego,
- podatna na paraliż decyzyjny spowodowany optymalizacją ruchów.

Adrenalina
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: ok. 179,95 złotych

REKLAMA

www.foxgames.pl
/FOXGAMESpl

ZAGRAJ Z NAMI!

FOXGAMES

WYCZARUJ JAK NAJSZYBCIEJ SWÓJ MAGICZNY STOS!

HOKUS POKUS!

Daj się porwać owocowej zabawie!

FLIPER

GRY SYMULACYJNE, SZKOLENIOWE, DYDAKTYCZNE...

Autor: Tomasz Kreczmar

... wszystkie pozycje tego rodzaju są skutecznym narzędziem rozbudowującym kompetencje pracowników lub edukującym uczniów. Mają konkretny cel, niezależny od przebiegu rozgrywki, a jest nim zmiana pewnych postaw przez uczestnika lub nabycie przezeń jakichś umiejętności. Zwykle naśladują one pewne rzeczywiste sytuacje, przez co poprawiają wyniki szkoleń oraz efektywność pracy w zespole (stąd zresztą polski termin „gry symulacyjne", będący uproszczonym przekładem *gaming simulation*, czyli „growej symulacji").

Nowoczesne gry szkoleniowe są doskonałym sposobem pracy z ludźmi nad ich rozwojem, przez co blisko im do *serious games*. Najogólniej rzecz ujmując, po okresie wykorzystywania symulacji w wojskowości, gry tego typu znalazły zastosowanie w ekonomii, a po II wojnie światowej obszar ich zastosowania poszerzył się też na zarządzanie firmą, urbanistykę, edukację ekologiczną oraz nauki społeczne.

Szkoleniowe gry biznesowe wyewoluowały z przeróżnych gier planszowych i symulacji wojennych. Bezpośrednim przodkiem współczesnych produkcji tego rodzaju jest opracowana w 1932 roku gra Marii Birszstein szkoląca menadżerów w radzeniu sobie z problemami produkcji i dystrybucji maszyn do pisania. Na sam pomysł zastosowania symulacji wojennych w biznesie pani inżynier wpadła, prowadząc wykłady w Leningradzkim Instytucie Inżynierii Ekonomicznej. Zespół Birszstein opracował do wybuchu II wojny światowej około czterdziestu podobnych warsztatów dotyczących różnych przedsiębiorstw.

Z kolei w Stanach Zjednoczonych pierwszą szkoleniową grę opracowała firma RAND Corporation w 1955 roku. Był to Monopologs stworzony na potrzeby systemu logistycznego U.S. Air Force. W trakcie rozgrywki uczestnicy pełnili funkcje inwentaryzatorów i funkcjonowali podobnie do menadżerów we współczesnych grach biznesowych.

Już w 1956 roku pojawiła się pierwsza szeroko znana gra biznesowa pod tytułem Top Management Decision Simulation. Amerykańskie stowarzyszenie managerów wykorzystywało ją podczas seminariów, a potem zawędrowała ona do University of Washington. Pod koniec lat 80. XX wieku w Stanach Zjednoczonych Ameryki istniało już około pięciu tysięcy produktów tego rodzaju.

Warto również wspomnieć o *Operacji Strike Fighter*. Jest to polska szkoleniowa gra negocjacyjna, która zdobyła pierwsze miejsce na międzynarodowym konkursie Game Design Competition 2009. Akcja *Operacji Strike Fighter* została osadzona w Pentagonie, a uczestnicy wcielają się w rolę generałów różnych typów wojsk: lotnictwo, marines (piechota morska) i marynarka. Ich celem jest wynegocjowanie możliwie najlepszego kontraktu na samolot, który spełni oczekiwania wszelkich sił zbrojnych (inspiracją dla gry był prawdziwy rządowy program armii USA – Joint Strike Fighter). Gra bardzo dobrze odzwierciedla nie tylko schematy biznesowe, ale również funkcjonowanie organizacji pozarządowych oraz administracji publicznej. Uczestnicy reprezentują bowiem różne siły zbrojne, ale tworzą jedną armię – niczym różne departamenty wchodzące w skład pewnej organizacji. Mają też różne partykularne interesy, ale wspólny cel strategiczny, a co jeszcze ważniejsze: jeden budżet do podziału.

NA TEJ PLANECIE
COŚ SŁYSZY TWÓJ KRZYK

OBECNOŚĆ

Kiedy na odległej planecie rozbija się rakieta z astronautami, którzy muszą doczekać ekspedycji ratunkowej, to mamy dobry materiał na planszówkę. Kiedy okazuje się, że astronauci nie są na tej planecie sami, materiał staje się lepszy. A kiedy dołożymy do tego fakt, że kreatura zamieszkująca planetę chce naszych astronautów zasymilować, to mamy genialny materiał na grę. Pytanie tylko czy twórcom Not Alone udało się ten genialny materiał wykorzystać, czy może go jednak popsuli.

Not Alone to gra karciana z gatunku „jeden kontra wielu". Nie ma tu jednak Mistrza Gry, który kieruje poczynaniami potworów. Jest za to Kreatura starająca się pożreć resztę graczy. No dobra, może nie pożreć, ponieważ w grze nikt nie ginie, ale zasymilować ze sobą lub planetą. Miernikiem stopnia asymilacji jest specjalny znacznik, który musi przebyć określoną drogę na torze asymilacji. Astronauci z kolei muszą opierać się zakusom Kreatury tak długo, aż przyleci ekspedycja ratunkowa i zabierze ich z planety. To zaś stanie się wtedy, gdy inny znacznik przebędzie swoją drogę na torze ratunku. Co ciekawe, tor ratunku jest nieco dłuższy niż tor asymilacji, co jednak nie oznacza, że astronauci mają trudniej. Ale o tym za moment.

Rozgrywka w **Not Alone** to w zasadzie karciana zabawa w chowanego. Opiera się na blefie, dedukcji, czytaniu przeciwnika i zastanawianiu się czy ruch, który chcę wykonać jest tak oczywisty, że zostanę złapany, czy tak oczywisty, że nikt tam nie pójdzie.

Każda z tur rozgrywki podzielona jest na cztery fazy. W pierwszej fazie astronauci wybierają, w jakie miejsce planety chcą się udać. Planeta składa się z dziesięciu przedstawionych na kartach lokacji. Na początku gry astronauci mają dostęp tylko do pierwszych pięciu lokacji, co obrazuje pięć kart, które mają na ręku. Mogą się oni dogadywać gdzie iść, jednak musza uważać, bo Kreatura siedzi obok i słucha. Oczywiście dogadywanie się może być blefem, ale nie można powiedzieć otwarcie, że to blef, bo Kreatura siedzi obok i słucha. Więc można blefować bez mówienia, że to blef, tylko co jeśli ktoś nie skuma, że to blef… Rozumiecie już, co przeżywają gracze?

Wybór lokacji, do której się pójdzie nie jest zupełnie bez znaczenia. Każda z nich ma jakąś zdolność specjalną, która pomaga astronautom przetrwać oczekiwanie na ratunek. Jedna z tych początkowych kart daje dostęp do kolejnych lokacji, które na początku są dla graczy niedostępne, a które dają jeszcze fajniejsze możliwości.

Kiedy astronauci wybiorą już lokacje, zagrywając zakrytą kartę tejże lokacji z ręki, nadchodzi faza druga, w której do głosu dochodzi Kreatura. Kreatura umieszcza na symbolicznej planszy złożonej z dziesięciu kart lokacji specjalne żetony symbolizujące ją samą, a także pewne wydarzenia, które mogą się pojawić po zagraniu przez nią kart Łowów. Aby ustawić je w najlepszym możliwym miejscu, Kreatura kombinuje, gdzie będą chcieli pójść astronauci. Czy będą chcieli zyskać dostęp do nowych lokacji? A może będą chcieli przyspieszyć nadejście ratunku. A może wykombinowali jeszcze coś innego? Z pomocą w trakcie gry przychodzi Kreaturze fakt, że każdy z graczy może mieć w swoim posiadaniu tylko jedną kartę każdej lokacji, a zagrane karty leżą w odkrytym stosie kart odrzuconych każdego gracza. Dzięki temu Kreatura wie, gdzie dany gracz nie może się w tej turze pojawić i jakie możliwości mu zostały. Kiedy Kreatura rozmieści swoje żetony, nadchodzi faza trzecia.

W tej fazie astronauci odkrywają swoje karty i rozpatrują to, co się stało. Sprawa jest banalna. Jeśli astronauta poszedł do lokacji, w której finalnie nie pojawił się żaden żeton, rozpatruje jej zdolność specjalną. Jeśli jednak trafił na jeden z żetonów, musi go rozpatrzeć.

Najgorzej, jeśli trafi na Kreaturę. Traci wtedy jeden z punktów Woli, a dodatkowo kreatura przesuwa swój znacznik asymilacji o jedno pole do przodu. Na szczęście znacznik ten rusza się tylko o jedno pole w trakcie rundy, niezależnie od tego, ilu astronautów zostało złapanych. Punkty Woli z kolei są ciekawym mechanizmem, który pozwala astronautom odzyskiwać karty bez konieczności używania zdolności niektórych lokacji, ale mierzą też zdolność przetrwana astronauty. Gdy astronauta straci wszystkie trzy punkty Woli, załamuje się, dzięki czemu Kreatura zyskuje kolejny punkt Asymilacji. Na szczęście zaraz po tym cała Wola wraca do astronauty, więc nie jest on eliminowany z gry.

Jeśli astronauta trafił na jeden z pozostałych żetonów, rozpatruje się zdolność tego żetonu, która wynika albo z karty, dzięki której został wyłożony, albo ze zdolności samego żetonu opisanej w instrukcji.

Na szczęście astronauci też mają asa w rękawie, czyli talie kart Przetrwania. Dzięki tym kartom mogą czasem zmienić położenie żetonu, jeśli widzą, że właśnie się na niego władują, albo sami idą gdzie indziej, albo kiwają Kreaturę na inne sposoby. I w końcu następuje faza czwarta, w której oprócz czyszczenia „planszy" znacznik astronautów automatycznie przesuwa się o jedno pole do przodu. To właśnie dlatego ich tor jest nieco dłuższy niż tor asymilacji. Kreatura musi się postarać, aby przesunąć swój znacznik. Astronauci mają jedno przesunięcie w każdej turze „za darmo".

I tak, tura za turą, gracze starają się wykonać cel. Astronauci chcą uciec, a Kreatura stara się ich zatrzymać na planecie na wieki.

Not Alone to gra, która spadła na mnie nagle i niespodziewanie. Niby widziałem ją na różnych listach przed Essen, ale jakoś nie przyciągnęła mojego spojrzenia na dłużej. Po pierwszej rozgrywce też nie byłem przekonany, jednak im dłużej grałem, tym było lepiej. Atmosfera podczas rozgrywki jest świetna. Człowiek cały czas kombinuje, zastanawia się, co zrobić, żeby nie zostać złapanym, albo gdzie oni poszli i gdzie ich złapać. Niesamowite momenty, kiedy okazuje się, że astronautów nie było tam, gdzie wydawało się, że będą na sto procent, albo kiedy astronauta wchodzi do lokacji, gdzie jest pewien, że będzie złapany i jakimś cudem Kreatura nie ustawia tam żetonów. Momenty, kiedy Kreatura łapie stadko przerażonych rozbitków w jakiejś zupełnie dziwnej lokacji i tym samym wprowadza zamieszanie w ich szeregach, bo nagle plan się załamuje, choć tak naprawdę nic złego się jeszcze nie stało.

Za każdym razem wydaje się, że ta druga strona ma lepiej, że przecież jak jest pięć lokacji na początku, to kogoś uda się Kreaturze złapać. A z drugiej strony, przecież Kreatura może iść tylko w jedno miejsce, więc astronauci mają mnóstwo możliwości, aby się schować. Zawsze okazuje się jednak, że nie jest tak różowo.

Jasne, że zdarzały się rozgrywki, w trakcie których jedna z drużyn miała jakoś więcej szczęścia i w miarę niezagrożona docierała do swego celu. Nie znaczy to jednak, że nie było w ich trakcie emocji. Może emocje opadały nieco wcześniej, ale nadal bardzo długo nie było wiadomo, czy tej drugiej stronie nie uda się nagle odwrócić złej passy. Tego, że zdarzały się również rozgrywki, w których obie strony były blisko wygranej i często decydował jeden „zły" ruch którejś ze stron, nie muszę chyba pisać.

Not Alone jest dla mnie zaskoczeniem roku 2016. To gra szybka, pasjonująca, dająca masę frajdy i generująca masę rozmów oraz dywagacji po rozgrywce. Niewiele większym zaskoczeniem jest fakt, że zostanie ona wydana po polsku (jako **Obecność**) przez Games Factory Publishing już w pierwszym kwartale 2017 roku. Świetna wiadomość, ponieważ według mnie to po prostu rewelacyjna gra.

- pomysł,
- emocjonująca rozgrywka,
- syndrom „zagrajmy jeszcze raz".

- potrafi zdominować spotkanie z grami.

Not Alone (Obecność)
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-7 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 40 minut
Cena: 109,95 złotych

KOOPERACJA
ZRÓB-TO-SAM

OF DREAMS & SHADOWS

W okresie, gdy Kickstartera podbijają kosztujące kosmiczne pieniądze gry z pięknymi figurkami, które pod względem mechanicznym nie mają czasem zbyt wiele do zaoferowania, należy przyklasnąć każdej inicjatywie próbującej iść „pod prąd". Znacznie większą sztuką niż wyciągnięcie ręki po finanse „tłumu" jest zainwestowanie własnych pieniędzy i wyprodukowanie gry po prostu swoim sumptem. Taką właśnie drogę przeszedł kanadyjski projektant Gordon Alford, który samodzielnie stworzył i w 2016 roku wydał grę Of Dreams & Shadows, kooperacyjną przygodówkę w klimacie dark fantasy.

W przypadku tej gry „klimat" to słowo-klucz. Buduje go zarówno warstwa mechaniczna, jak i wizualna, szczególnie tej drugiej należy na wstępie poświęcić kilka słów. **Of Dreams & Shadows** jest naprawdę przepiękne. W dużym, solidnym pudełku znajdziemy masę dobrej jakości komponentów. Paradoksalnie akurat najważniejszy z nich, czyli plansza, nie zachwyca, choć na niewątpliwy plus należy zaliczyć czytelność i estetyczną prostotę. Dalej jest jednak zdecydowanie lepiej – plansze graczy, karty i żetony ozdobiono fenomenalnymi wręcz ilustracjami. W grze nie ma figurek: zastąpione one zostały tradycyjnymi kartonikami w plastikowych podstawkach, ale wygląd **Of Dreams & Shadows** nie cierpi na tym z dwóch powodów. Po pierwsze, są naprawdę piękne, a po drugie, gra jest spójna wizualnie. Pudło zawiera również dwie krótkie broszurki: instrukcję oraz opis świata. Niestety w porównaniu z elementami gry nie wyglądają one najpiękniej, ale można to jeszcze przeboleć. Natomiast absolutnie niewybaczalnym błędem jest to, że instrukcja prezentuje zasady słabo, a wiele problematycznych sytuacji nie zostało w niej w ogóle uwzględnionych. Wymaga to niejednokrotnie szperania po forach internetowych lub wręcz wymyślania własnych rozwiązań, co ogromnie frustruje i zabiera dużą część przyjemności z gry. Przyznam, że dawno nie miałem do czynienia z tak „dziurawą" instrukcją do planszówki.

Gdy już jednak poznamy reguły na tyle, że będziemy mogli zasiąść do stołu i rozpocząć swoją przygodę, ponownie uderzy w nas masa wspomnianego wcześniej klimatu. Bogaty świat **Of Dreams & Shadows** to mroczne fantasy, dość mocno inspirowane różnymi europejskimi legendami i mitami. Znajdziemy tu więc takie postacie jak celtycka bogini Morrigan, znany z wierzeń słowiańskich Kościej, a także całe stada wilkołaków, niedźwiedziołaków, satyrów i nieumarłych. Ta mieszanka kulturowych nawiązań jest naprawdę ciekawa i świetnie wpasowuje się w atmosferę gry. Nie ma tu może za wiele oryginalności, ale znane i sprawdzone motywy tworzą przynajmniej spójną całość oraz z łatwością wkręcają graczy w świat i jego historię.

Skoro o oryginalności, a właściwie o jej braku, mowa, należy jasno stwierdzić, że pod względem zasad **Of Dreams & Shadows t**o do bólu typowa kooperacyjna gra przygodowa. Zbieramy drużynę śmiałków i stajemy naprzeciw „głównemu złemu" oraz jego mniej lub bardziej groźnym sługusom. Każda postać określona jest szeregiem cech, które testuje się w różnych okolicznościach, posiada przedmioty, pieniądze, czasem czary itp. Chodzimy sobie po planszy, tłuczemy potwory, ciągniemy karty spotkań, tutaj nazywane scenariuszami, na koniec zaś musimy zmierzyć się w walce z najpotężniejszym przeciwnikiem. Jego zabicie kończy rozgrywkę zwycięstwem drużyny, jeśli jednak nie dokonamy tego w ciągu dziesięciu rund albo wszystkie postacie zginą wcześniej, przegramy. Standard, standard, jeszcze raz standard. Czy jest jednak w zasadach **Of Dreams & Shadows** coś autentycznie ciekawego i zaskakującego?

Owszem, istnieją dwa niesztampowe mechanizmy, które naprawdę mi się podobają. Grę podzielono na dwa pięciorundowe akty. W pierwszym karta naszego czarnego charakteru odwrócona jest na stronę ze znakami zapytania ukrywającymi jego statystyki. W tym akcie przeciwnik działa „zza kulis", wysyłając na planszę swoje sługi i wpływając na rozwój sytuacji swoimi zdolnościami. Jeśli zaś w ciągu pierwszych pięciu rund zginie postać gracza, ma on prawo wybrać nową i dalej uczestniczyć w rozgrywce. Tę możliwość traci się po rozpoczęciu drugiego aktu. Wtedy raz zabity gracz ginie już na dobre, zaś na planszy fizycznie pojawia się główny przeciwnik drużyny, a jego cechy zostają ujawnione. Moim zdaniem podział gry na dwie części to świetny zabieg fabularny, a jednocześnie całkiem sprytna próba poradzenia sobie z często obecnym w przygodówkach problemem przedwczesnej eliminacji graczy. Drugi kapitalny motyw to scenariusze. Na koniec rundy każdy gracz musi rozegrać przygodę uzależnioną od lokacji, w której się znajduje. Ciągnie wówczas kartę scenariusza z odpowiedniej talii, a na głos odczytuje ją inny gracz. Rozwiązanie to jest wypadkową pomiędzy typowymi kartami spotkań znanymi np. z kooperacyjnych gier FFG i zastosowaną w **Martwej Zimie** mechaniką „rozdroży". Drugi gracz przedstawia nam pewną sytuację, a my musimy najczęściej wybrać, jak się zachowamy lub po prostu wykonać test wskazanej cechy, ewentualnie zrobić obie te rzeczy. Oczywiście rezultaty fabularne mogą być bardzo różne, w zależności od wyniku. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że opisy na kartach są dość długie i szalenie klimatyczne, ale napisano je kwiecistym, literackim

wręcz angielskim. Grając w **Of Dreams & Shadows** przy znajomości tego języka słabszej niż bardzo dobra, stracicie wiele z emocji i atmosfery.

Na koniec parę słów o wadach, a tych, poza wspomnianą już kiepską instrukcją, jest niestety jeszcze kilka. **Of Dreams & Shadows** bywa miejscami grą nieintuicyjną i zwyczajnie męczącą. Jest również po prostu długa - czas rozgrywki podany na pudełku to dwie i pół godziny, jednak spokojnie liczcie przynajmniej trzy na pojedynczą partię. Wydaje mi się, że to tytuł ze zmarnowanym potencjałem, który trafił na rynek za wcześnie i jest zwyczajnie niedotestowany. Nie działa płynnie i cierpi na częste przestoje, które można byłoby wyeliminować naprawdę kosmetycznymi zmianami w mechanice. Jest też bardzo losowy, co na ogół jest po prostu jedną z typowych cech gier przygodowych, które trzeba zaakceptować i nie traktować w kategorii wady. Tutaj jednak wpływ szczęścia na wydarzenia na planszy, zwłaszcza podczas walki, jest moim zdaniem nieco zbyt duży i po prostu denerwuje.

Podsumowując wszystkie plusy i minusy **Of Dreams & Shadows**, można dojść do wniosku, że Alfordowi wyszła gra przeciętna. Jest pięknie ilustrowana i szalenie klimatyczna, ma też parę ciekawych mechanizmów, ale dobre wrażenie niszczy żmudność i nieintuicyjność rozgrywki oraz masa niedopowiedzeń w instrukcji. Duży szacunek należy się autorowi za to, że zdecydował się wydać swoją debiutancką grę samodzielnie, bez kampanii na Kickstarterze ani pomocy żadnego wydawcy, jednak chyba wyszedłby na tym zdecydowanie lepiej, gdyby poświęcił więcej czasu na testy i „wygładzenie" słabo sprawdzających się reguł. Niestety w obecnej formie **Of Dreams & Shadows** to gra wyłącznie dla zagorzałych fanów przygodówek, świetnie znających język angielski i dysponujących sporą ilością wolnego czasu.

Dziękujemy Gordonowi Alfordowi za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

- świetne ilustracje,
- masa klimatu zarówno w oprawie wizualnej, jak i w zasadach,
- scenariusze,
- fajny mechanizm związany z podziałem na akty.

- fatalna instrukcja,
- długa i męcząca rozgrywka,
- nieco za duża losowość,
- do pełnej satysfakcji z odkrywania fabuły wymagana jest bardzo dobra znajomość języka angielskiego.

Of Dreams & Shadows
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 180 minut
Cena: ok. 170 złotych

RYWALIZACJA W SOSIE NEAPOLITAŃSKIM

PAPÀ PAOLO

Któż nie lubi przekąsić dobrej pizzy w przerwie pomiędzy partiami, podczas długiego planszówkowego wieczoru w gronie znajomych? A może myśleliście kiedyś o tym, żeby przenieść się na wyższy poziom i zamiast tylko konsumować, samodzielnie zrobić, a potem jeszcze dostarczyć pizzę? Oczywiście cały czas grając. Niemożliwe? Nic bardziej mylnego! Taką opcję daje nam na przykład Papà Paolo autorstwa Fabrice'a Vandenbogaerde, wydany w zeszłym roku przez Quined Games.

Jest to ekonomiczna eurogra przeznaczona dla od dwóch do czterech osób w wieku powyżej dziesięciu lat. Muszę przyznać, że jak na „suchara", jest zaskakująco klimatyczna, a oprawa wizualna uderza w oczy prawdziwą feerią barw. Od strony jakości wykonania elementów nie ma się tu do czego przyczepić – w dość solidnym pudełku znajdziemy porządną, dużą dwustronną planszę, masę wydrukowanych na grubej tekturze płytek miasta i innych żetonów oraz ponad sto sześćdziesiąt drewnianych znaczników. Nie bez powodu zwracam uwagę na liczbę tych ostatnich, gdyż gra zawiera też arkusz naklejek, które trzeba przed pierwszą partią samodzielnie nalepić na każdy z drewnianych elementów. Niby to nic wielkiego, ale zajmuje dużo czasu i nie jest przesadnie wygodne, zwłaszcza gdy chcemy równo przykleić nalepkę na kwadratowe pudełko od pizzy o boku niewiele dłuższym niż jeden centymetr. Oczywiście można też ów etap pominąć, gdyż obecność naklejek na znacznikach ani trochę nie wpływa na samą rozgrywkę, a po prostu całość prezentuje się bez nich odrobinę gorzej.

Ogólnie rzecz ujmując, oprawa graficzna tego tytułu budzi mieszane uczucia. Gra jest bajecznie kolorowa, a drobne zabawne „smaczki" udanie budują jej klimat. Na planszy znajdziemy na przykład gołębia, który właśnie porwał komuś kawałek pizzy i trzyma go w dziobie, tor kolejności graczy jest dyskretnie wkomponowany w mapę, a pola licytacji to stopnie prowadzące na Plac Plebiscytu w Neapolu – mieście, w którym ma miejsce akcja gry. Gdzie więc tkwi problem? Otóż mnogość detali zwyczajnie przytłacza, męczy oczy i bardzo źle wpływa na czytelność planszy oraz żetonów. Zastosowana kolorystyka również nie pomaga. Barwy często trudno od siebie odróżnić, a to – w przeciwieństwie do ewentualnej nieobecności wspomnianych wcześniej naklejek – mocno utrudnia rozgrywkę. **Papà Paolo** bez wątpienia robi wrażenie swoim wyglądem, ale wygoda używania go jest niestety bardzo niska.

A szkoda, bo pod jaskrawą, wielokolorową przykrywką kryje się całkiem ciekawie zaprojektowana eurogra, w udany sposób łącząca mechaniki worker placement, licytacji oraz układania kafelków terenu. Uczestnicy wcielają się we właścicieli małych pizzerii rywalizujących o schedę po niejakim Papie Paolo, legendarnym neapolitańskim kucharzu, który szuka godnego następcy. Mają pięć rund na upieczenie i dostarczenie jak największej liczby pizz,

a ten, kto na koniec gry będzie miał na koncie najwięcej rozwiezionych placków, wygra. Zanim jednak wsiądziemy na swój skuter i wyruszymy w drogę, musimy w ogóle mieć gdzie jechać. W grze **Papà Paolo** każdy gracz buduje wokół swojej startowej pizzerii własny teren, korzystając z rozłożonych na planszy głównej płytek miasta. W swojej kolejce może pobrać kafelek lub skorzystać z jednej z akcji przypisanych do pola, na którym dana płytka leży, np. dobrać pieniądze, zakupić składniki na nowe pizze lub dokonać ekspresowej dostawy. Ten mechanizm zapewnia wiele trudnych, nieoczywistych decyzji, które trzeba w grze podjąć. Musimy starać się zachować balans pomiędzy rozbudową naszej dzielnicy a liczbą produkowanych i rozwożonych pizz, a nie zawsze jest to łatwe. Drugi ważny element to licytacja. Rywalizujemy w niej o płytki inwestycji pozwalające wykonywać dodatkowe akcje lub przesuwać się na torach doświadczenia, oraz o płytki dostawy – kluczowy element gry. To właśnie one wskazują, ile pizz i w jakiej odległości od naszej restauracji możemy dostarczyć w danej rundzie. Sama licytacja przebiega w sposób tyleż ciekawy, co nie zawsze intuicyjny. Umieszczamy swoje pionki w kolumnach przypisanych do żetonów, które chcemy pozyskać, jeśli jednak zostaniemy przebici, możemy przesunąć się

do innej kolumny, na pole nie niższe niż to, które zajmowaliśmy wcześniej. To rozwiązanie, choć z początku może wydawać się dziwne, pozwala na bardzo ciekawą rywalizację w fazie licytacji, ale warto zaznaczyć, że zdecydowanie lepiej sprawdza się w rozgrywce wieloosobowej niż w wariancie dla dwóch graczy (stosuje się wtedy drugą, nieco inaczej zaprojektowaną stronę planszy). Po licytacji wreszcie przychodzi czas dostawy. Pizze kładziemy na kafelkach naszej dzielnicy, z których każdy ma na sobie pewną liczbę domów, zawsze w tym samym kolorze. Po wypełnieniu całej płytki zdobywamy doświadczenie i przesuwamy się na naszej planszy gracza na torze odpowiadającym danemu kolorowi. Barwy związane są też z akcjami, a to oznacza, że im bardziej jesteśmy doświadczeni, tym lepiej i wydajniej dane działanie wykonujemy.

Jak widać, **Papà Paolo** to gra pełna mechanicznych zależności, które są jej największą zaletą. Właściwie wszystko jest tu ze sobą powiązane, a każda kolejna podjęta decyzja wynika z poprzedniej i wpływa na następną. Uwielbiam wewnętrzną spójność i logikę zasad tego tytułu, które jednocześnie świetnie odzwierciedlają jego tematykę. Brakuje nam pieniędzy? Dobieramy z puli wspólnej kafelek z żółtymi domkami i umieszczamy tuż przy swojej pizzerii, żeby szybko go zapełnić. Dzięki temu zyskujemy doświadczenie, przesuwając się na żółtym torze związanym z akcją szukania sponsorów. Gdy zdecydujemy się wykonać ją w kolejnej rundzie zamiast pobierać następną płytkę miasta, dobierzemy więcej monet. Te zaś będzie można poświęcić w licytacji na jeszcze jedno przesunięcie itd. Silniczek się kręci, „kombosy" zazębiają i pędzimy po zwycięstwo! No, chyba że przeciwnik nas przelicytuje.

Papà Paolo jest bardzo dobrą eurogrą średniej ciężkości. Nie pali może zwojów mózgowych graczy, ale jest dość wymagający i, co najważniejsze, oferuje ogrom decyzji związanych z budowaniem swojej dzielnicy, wykonywaniem akcji, licytowaniem, czy wreszcie kolejnością rozwożenia gotowych placków. Skaluje się przyzwoicie, choć mam wrażenie, że odrobinę lepiej działa w maksymalnym niż minimalnym składzie osobowym. Nie martwcie się jednak, ponieważ przy dwóch graczach i tak jest bardzo satysfakcjonujący. A także, jak na swój gatunek, bardzo klimatyczny. Gdyby tylko całość była czytelniejsza i bardziej stonowana graficznie… Bo choć serce gracza się raduje z obcowania z naprawdę fajną mechaniką, to oczy go jednak bolą.

Dziękujemy wydawnictwu Quined Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

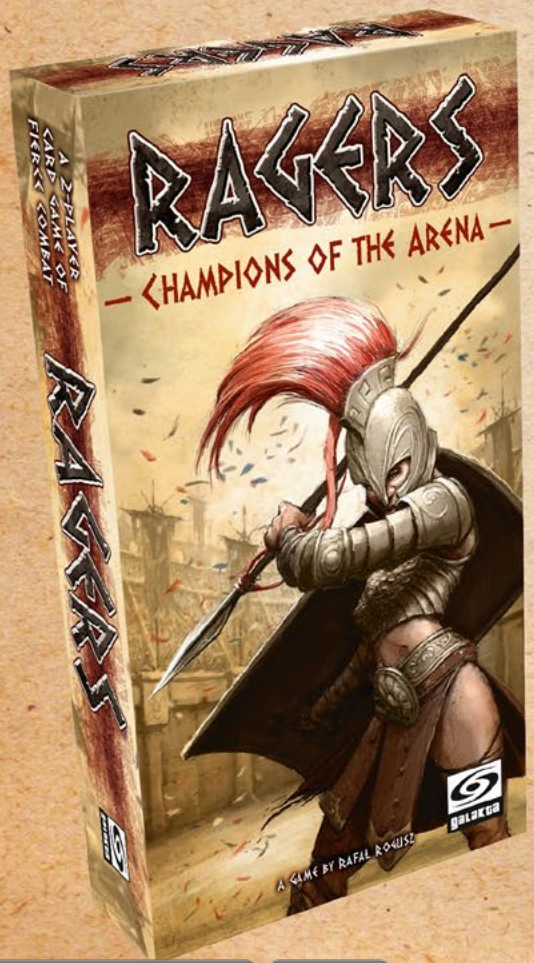
- sporo klimatu jak na eurogrę,
- zacięta, emocjonująca rywalizacja,
- dużo trudnych decyzji do podjęcia,
- świetne sprzęgnięcie różnych mechanizmów.

- nieczytelna, przeładowana graficznie plansza i kafelki,
- bardzo dużo małych naklejek do samodzielnego nalepienia przed pierwszą partią,
- zasady licytacji mogą się początkowo wydawać niezbyt intuicyjne.

Papà Paolo
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 180 minut
Cena: ok. 190 złotych

DOBRE, BO POLSKIE?

RAGERS: MISTRZOWIE ARENY

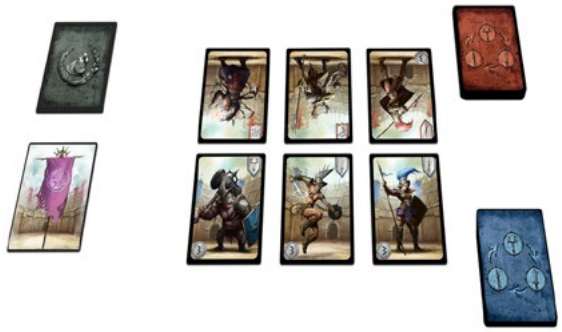


Wydawnictwo Galakta zasłynęło na polskim rynku gier planszowych cyklicznym wydawaniem gier w ramach swojego konkurs dla autorów. To dzięki tej inicjatywie możemy zagrać w tak dobre tytuły jak Metallum, Król i zabójcy lub Andromeda. W projektach tych czuć, że prototypy zostały dokładnie przetestowane i dopracowane, a finalne wydania jakością nie ustępują innym licencjonowanym produktom krakowskiego wydawnictwa. Cieszy fakt, że konkursy te sprawdzają się i dzięki nim światło dzienne mogą ujrzeć ciekawe polskie projekty. Jednym z nich jest mała, karciana gra dla dwóch graczy stworzona przez Rafała Bogusza, czyli Ragers: Mistrzowie Areny.

Gra opowiada o Wielkim Wiecu, podczas którego odbywają się święte spory pomiędzy plemionami. W ramach potyczek dwie drużyny mężnych wojowników prowadzonych przez graczy starają się zdobyć więcej punktów sławy niż przeciwnicy. Rozgrywka toczy się maksymalnie trzy dni (rundy), podczas których zmieniają się warunki walki, co czyni zabawę bardziej emocjonującą. Czytając instrukcję, nie tylko zapoznajemy się z zasadami gry, ale możemy wczuć się w atmosferę Wiecu dzięki klimatycznym opisom areny wydarzeń. A ten podkreślają niesamowite ilustracje Tomasza Larka, który wyrasta na czołową postać wśród polskich grafików pracujących przy grach planszowych.

Bazowy mechanizm w **Ragers** to znana od dekad gra w **kamień-papier-nożyce**, co początkowo mnie zaniepokoiło. Większość gier wykorzystujących to rozwiązanie jest dość ubogich i mało porywających. Na szczęście ten mechanizm został okraszony zasadami dodatkowymi, które powodują, że Ragers staje się bardziej wielowymiarową grą. Gracze otrzymują bliźniacze talie kart, złożone z kart walki i kart specjalnych. Gra podzielona jest na trzy rundy składające się z trzech faz. W pierwszej ustalamy warunki, na jakich przyjdzie się nam zmierzyć. Ujawniamy kartę patrona, która może zmienić zasady walki w tej rundzie, przeważnie poprzez wprowadzenie jakiegoś ograniczenia działającego na obu graczy. W fazie tej dowiadujemy się też, czego życzy sobie zgromadzony tłum. Na kartach poklasku, które mogą generować dodatkowe Punkty Sławy, mamy określone, jakich wojowników chce zobaczyć gawiedź, a kto na arenie nie powinien sie pojawić. W drugiej fazie, walki, gracze wykładają przed siebie zakryte karty i po ich odkryciu rozpatrują różne efekty. Następnie uzupełniają rękę do pięciu kart i powtarzają czynność wystawiania swoich wojowników. Walka trwa do momentu, w którym przed jednym z przeciwników znajduje się pięć kart. Wtedy następuje rozstrzygnięcie i sprawdzenie wyników potyczki. Gracze sprawdzają swoją ostatnią wyłożoną kartę ataku i określają zwycięzcę. Ten zdobywa Punkty Sławy za każdą kartę ataku z wygrywającym symbolem. W przypadku remisu obaj gracze otrzymują PS. Następnie ustalamy czy komuś udało się spełnić żądanie tłumu. Jeśli zrobił to jeden gracz, zdobywa on tę kartę i przypisaną do niej nagrodę punktową. Po rundzie gracze sprawdzają, ile mają punktów. Jeśli jedna osoba ma ich więcej o dziesięć niż druga, gra automatycznie się kończy. W innym przypadku rozgrywamy kolejną rundę.

Karty ataku składają się z trzech bazowych jednostek: zgniataczy, siekaczy i włóczniczek. Działają one jak symbole z gry **kamień-papier-nożyce**, co jest opisane graficznie na ich rewersach. Poza tym na talie graczy składają się karty specjalne, które wprowadzają zasady dodatkowe. Mamy tu takie postacie jak Cwaniak kopiujący kartę leżącą naprzeciwko, Strzelec pozwalający przyspieszyć rozgrywkę oraz Mocodzierżca negujący działanie karty przeciwnika. Pomocnik wspomaga natomiast kolejną wyłożoną przez gracza kartę, a Weteran swoim doświadczeniem pozwala na wyłożenie nowej karty walki. To właśnie wojownicy ze zdolnościami specjalnymi powodują, że każda runda staje się niezwykle ciekawa. Gracze starają się odczytać zamiary przeciwnika, blefują swoje zagrania, a w konsekwencji chcą przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.



Muszę przyznać, że pierwsze partie, jakie rozegrałem pozostawiały poczucie niedosytu. Wydawało mi się, że zagrywanie określonych kart gwarantuje mi sukces lub z góry skazuje na porażkę. Na szczęście kolejne potyczki pokazały mi, że gra z wymagającym przeciwnikiem nie jest taka oczywista i wymusza na mnie sporo kombinowania. **Ragers** świetnie sprawdzają się, kiedy mamy możliwość rozegrania kilku gier przeciwko jednej osobie. Każda rozgrywka staje się swego rodzaju metagrą, w której staramy się przechytrzyć przeciwnika. Zaletą tytułu są dość proste zasady, jasne oznaczenia na kartach i krótki czas rozgrywki. Jestem pod ogromnym wrażeniem stylu, w jakim napisana jest instrukcja. Nie dość, że jest bardzo czytelna, to okraszona klimatycznymi wstawkami, co wyróżnia ją spośród większości instrukcji do gier, jakie mam okazje czytać. Czasami podczas rozgrywki trafi się nam zły układ kart i pomimo najszczerszych chęci nie jesteśmy w stanie powalczyć o zwycięstwo. Taka sytuacja zdarza się na szczęście bardzo rzadko, ale skutecznie może zniechęcić do kolejnych rozgrywek. Jeśli szukacie tytułu skierowanego dla dwóch osób, w którym jest sporo negatywnej interakcji oraz czytania zagrań przeciwnika, a wszystko to okraszone bardzo klimatycznymi grafikami, Ragers świetnie sprawdzą się w tej roli.

Pomimo moich obaw, **Ragers: Mistrzowie Areny** to ciekawa, warta spróbowania gra polskiego autora. Tytuł ten potwierdza, że wysiłki wydawnictwa Galakta w szukaniu ciekawych gier, ich szlifowaniu i promowaniu są tego warte. Jak widać Polacy nie gęsi i swoje dobre gry mają.

- prosta, aczkolwiek wymagająca rozgrywka,
- świetne grafiki,
- bardzo dobrze i ciekawie napisana instrukcja.

- czasami losowość może wpłynąć na naszą porażkę.

Ragers: Mistrzowie Areny
Zrecenzował: Michał „Windiarz" Szewczyk
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 39,95 złotych

Nami się karmią

A nas wiedzie siedem demonów, co nami się karmią
J. Kaczmarski

The Others od CoolMiniOrNot zakończył zbiórkę 7 października 2015 roku imponującą kwotą bliską 1,5 mln dolarów z odblokowanymi wszystkimi celami. Dotychczas żadna gra od CMON, poza kolejnymi sezonami **Zombicide**, nie przekroczyła progu 1 mln dolarów. Za 100 dolarów wspierający dostali grę podstawową z dwoma grzechami i jedną drużyną bohaterów, dodatki z pięciomia grzechami, dodatki z dwoma drużynami oraz unikatowe bonusy. Spóźnialscy mogą się załapać na spolszczone wydanie Portalu, i to zawierające dodatkowe bonusy, niestety za wielokrotność ceny z KS.

Rozgrywka przenosi nas do bliżej nieokreślonej, nieco cyberpunkowej (miejska dżungla, korporacje, cybernetyczne wszczepy, hakerzy, fixerzy) przyszłości, podlanej sosem grozy. Świat stoi u progu apokalipsy zwiastowanej przez piekielne istoty: tytułowych Innych. Każdy z siedmiu grzechów głównych manifestowany jest przez potężne demony, które wkraczają na ulice miasta Haven. Dusze i ciała jego mieszkańców ulegają spaczeniu, ulice płoną ogniem, a za każdym rogiem czają się potwory. Kontakt z oprawą graficzną gry i jej tematyką może kojarzyć się z twórczością Clive'a Barkera (**Hellraiser**) lub z komiksem **Hellboy**. Co ciekawe, nim powstała gra, powstał projekt graficzny.

The Others jest grą typu jeden gracz przeciwko reszcie. Samotnik pełni rolę Grzechu. Po jego stronie walczą rozmaite potwory, różniące się siłą i progiem życia: awatar, kontroler oraz abominacje któregoś z grzechów głównych oraz akolici, czyli skorumpowani bezdomni, zakonnicy lub doktorzy (w wersji KS także policjanci i strażacy). Od początku rozstawia się na planszy po sześć abominacji i akolitów, a także kontrolera. Awatar, czyli najpotężniejszy potwór, zostanie przywołany wraz z postępem scenariusza. Choć wszystkie potwory danego rodzaju mają te same charakterystyki, to do każdego Grzechu przypisano inną zdolność. Przykładowo Gniew pozwala poruszyć potwora o jedno pole, gdy zginie inny potwór, co pozwala Grzechowi brutalnie się odegrać. Z kolei Pycha każe przeciwnika, gdy ten porusza się samotnie bez kompanów. Grzechy różnią się również pod względem dostępnych kart akcji.

Pozostali gracze walczą razem jako agenci jednostki specjalnej F.A.I.T.H. (ang. *Federal Authority for the Interdiction of Transdimensional Horrors*). Obsada bohaterów jest jak zwykle w grach CMON mrugnięciem oka do ikon popkultury (żeński Nick Fury, Ś.P. Philip Seymour Hoffman), ale też wpisuje się w wykręcony i ponury nastrój gry (kobieta z mackami, wampirzyca, wilkołak). Wyjątkowo oryginalna jest postać wilkołaka. W każdej rundzie możemy go zmienić z powrotem w ludzką formę i uzyskać w ten sposób inną charakterystykę postaci. Gracze tworzą drużynę siedmiu bohaterów, ale na planszy, w zależności od liczby graczy, przebywa zawsze trzech lub czterech. Kogo wystawić do pierwszego składu, w jakiej konfiguracji, a kogo zostawić na później?

Naturalnym elementem gry jest rotacja postaci w czasie rozgrywki. Gdy postać ginie, bierzemy następną. Ale myli się ten, kto myśli, że śmierć postaci to nic takiego. Wręcz przeciwnie: nie dość, że tracimy unikatowe zdolności bohatera (boli zwłaszcza utrata liderki, która zwiększa sobie lub komuś liczbę tur), to zbliżamy się do przegranej F.A.I.T.H., Grzech zwycięża bowiem wraz ze śmiercią ostatniego bohatera. F.A.I.T.H. powinna dołożyć więc starań, aby zyskać na śmierci bohatera jak najwięcej, przykładowo odpowiednio rotując karty ekwipunku (nowy bohater zyskuje tyle samo kart, ale może wybrać nowe).

A kiedy wygrywa F.A.I.T.H.? To zależy od scenariusza i rozpisanych w nim misji do zrealizowania. Scenariusze mogą polegać na bezpośredniej konfrontacji obu sił albo wręcz przeciwnie: unikaniu walki i nie dopuszczeniu, aby Grzech rozpanoszył swoje wpływy. Kafelki mapy możemy składać w różnych konfiguracjach, do każdego scenariusza można wybrać dowolny

Grzech oraz różnych akolitów. Jeśli nałożymy na to możliwe składy drużyn F.A.I.T.H., to liczba kombinacji scenariusz-mapa-potwory-bohaterowie przybiera niemalże nieograniczone możliwości.

Scenariusze nie narzucają limitu czasu, jednak z każdą kolejną rundą gracz Grzechu zyskuje specjalne zdolności czyniące go potężniejszym. Dlatego każda z akcji agentów F.A.I.T.H. jest cenna i musi wiązać się z realizacją misji. Nie ma mowy o nieprzemyślanych ruchach.

Tak rozbudowana o elementy gra wydaje się zmuszać nas do wielogodzinnej rozgrywki. Nie dość jednak, że czas gry jest dość standardowy dla typowych gier planszowych (około półtorej godziny), to tempo gry jest wartkie i nikomu nie każe czekać. Działania każdego z graczy (w tym Grzechu) rozbito na żetony. Każdy bohater F.A.I.T.H. ma dwa żetony, Grzech ma w sumie tylko trzy lub cztery: tyle, ilu bohaterów na planszy. Żetony bohaterów to tury, Grzechu zaś reakcje. Tura bohatera to ruch po planszy i akcja. Reakcja Grzechu to ruch potwora i atak na bohatera.

Akcje bohaterów polegają na walce z potworami lub oczyszczaniu lokacji z zagrożeń. Każdy z bohaterów posiada dwie charakterystyki określające liczbę kości w testach walki oraz sprzątania. Gracze F.A.I.T.H. będą starali się posłać osiłków do eliminowania potworów, a fixerów do eliminowania zagrożeń. Choć nie ma siatki ani heksów, ruch postaci po planszy jest niezwykle czytelny. Każda dzielnica to jedno pole, podobnie jak otaczająca ją każda z ulic.

Grzech nie ma swojej tury i reaguje wyłącznie na tury pozostałych graczy. Po turze gracza F.A.I.T.H. może wybrać jednego ze swoich potworów, przesunąć go na pole bohatera, a następnie zaatakować go wszystkimi potworami na tym polu. Działania Grzechu są poddane restrykcjom. Dysponuje

on połową żetonów tur w porównaniu do F.A.I.T.H. oraz może atakować wyłącznie bohatera, na którego turę reaguje. To czyni rolę Grzechu bardzo decyzyjną i niemożliwą do zastąpienia przez SI, czyli modną aplikację na Iphone'a. Którego bohatera zaatakować? Po której turze? Od odpowiedzi na te pytanie zależy ewentualne zwycięstwo Grzechu.

Każdy test rozstrzygany jest w oparciu o wyniki na kostkach. Obie strony dysponują własnym rodzajem kości. Symbole na kościach Grzechu określają rodzaj zadanych ran: fizyczne lub duchowe (zwiększanie poziomu korupcji bohatera). Symbole kości F.A.I.T.H. to cios w potwora oraz odporność na oba rodzaje ataków Grzechu. Tymi samymi kośćmi FAITH rzuca w testach eliminowania żetonów zagrożeń z lokacji: wtedy tylko jeden z symboli oznacza sukces, jednocześnie ten symbol przeszkadza nam w testach walki.

Pewne wyniki na kostkach obu stron pozwalają dorzucać kolejne kostki do puli (tzw. wybuch). Dodatkowo kości F.A.I.T.H. pozwalają na wybranie dowolnego symbolu na każdej z kości, która uruchomiła reakcję łańcuchową (klasyczny joker). Zagraża nam korupcja? Proszę bardzo, ustawiamy wynik na tarcze antykorupcyjną. Brakuje nam siły do zabicia przeciwnika? Proszę bardzo, wynik ustalamy na pięść. Duże pule kości obu stron przekładają się na nieprzewidywalność wyników. Bliski śmierci i bezbronny bohater, pewny przegranej, jest w stanie zabić awatara, największą z manifestacji Grzechu. I odwrotnie, idący na pewniaka, świetnie przygotowany do walki bohater może polec w walce ze zwykłym akolitą. Wielokrotnie gra pozostawia w nas uczucie, że wygraliśmy o włos.

Na karcie postaci bohaterów F.A.I.T.H., oprócz pasku stanu zdrowia, widnieje pasek korupcji. Każdy poziom określa jednorazowy bonus do rzutu. Zwiększając dobrowolnie swój poziom korupcji, bohater korzysta z przywilejów: obecnego oraz poprzednich. W ten sposób może otrzymać dodatkowe kości oraz automatyczne wyniki. Pokusa jest silna i cała przyjemność po stronie Grzechu, jeśli gracz F.A.I.T.H. jej ulegnie. To swego rodzaju pakt z Diabłem: dam ci teraz coś, ale potem odbiorę wszystko. Gdy pasek korupcji się skończy, Grzech z pewnością zagra kartę, która przydziela bohaterowi punkty korupcji. A każdy punkt korupcji ponad stan to rana. Pięć ran to śmierć. Każda śmierć to bliższa wygrana Diab... Grzechu. Dodatkowo pewne rodzaje scenariusza mają dodatkowe, srogie efekty popadnięcia w zepsucie. Czy podejmować ryzyko i narażać drużynę na porażkę?

Co ciekawe, każde otrzymanie rany wiąże się z zakryciem jednego z bonusu, jaki można otrzymać za dobrowolne zwiększenie korupcji. Paski ran i korupcji nakładają się na siebie.

Im postać bardziej ranna, tym mniej bonusów może otrzymać. Każda rana to decyzja dla gracza F.A.I.T.H., jakie pole bonusu zakryć: z końca paska, czyli dające bonus większy, ale rzadziej czy z początku: słabszy, ale częstszy.

Samo poruszanie się po planszy niemal zawsze wiąże się z ryzykiem otrzymania ran dla bohaterów. Grzech rozstawia żetony zagrożeń, ognia i korupcji. Wkroczenie lub opuszczenie lokacji z pułapką oznacza rzut kośćmi i ewentualną utratę zdrowia lub czystości bohatera. Ponadto każdorazowe opuszczenie przez bohatera pola, na którym stał potwór, automatycznie powoduje ranę. Bohaterowie nie tylko muszą czyścić sobie ścieżki na planszy, którymi planują podążać, ale decydować się na ruch, jeśli to naprawdę konieczne. Dla równowagi plansza działa również na korzyść F.A.I.T.H. Lokacje takie jak dyskoteka, bank lub szpital dają bohaterom darmowe bonusy, np. leczenie ran, zmniejszanie korupcji, dodatkowe tury oraz ekwipunek. Bohaterowie mogą także przytrzymywać pewne potwory na polu planszy. Grzech nie ma prawa poruszyć potwora z pola, na którym stoi bohater. F.A.I.T.H. z większym powodzeniem osiąga swoje cele, jeśli dobrze pozycjonuje wroga. Ważną decyzją jest także rozdzielanie się bohaterów. Osobno dotrą w różne miejsca i zdywersyfikują swoje działania. Poruszając się jednak razem, są skuteczniejsi. Każdy bohater na tym samym polu daje dodatkową kość do każdego testu.

Na uwagę zasługuje rezygnacja z używania znaczników ran na potworach. Działa zasada wszystko albo nic. Jeśli potwór ma wytrzymałość równą trzy, to bohater musi mu zadać co najmniej trzy ciosy w jednym rzucie, aby go wyeliminować. Likwiduje to niepotrzebny bałagan. Zwłaszcza, że w czasie gry jest duża rotacja potworów. W miejsce zabitych wraz z nowymi rundami wchodzą kolejne.

Wszystkie testy oparte są o rzuty kośćmi, co więcej dużą ich

liczbą oraz z efektem wybuchu (czyli jeszcze większą liczbą!). Grzech sumarycznie dysponuje zdecydowanie większą siłą. W walce dodaje kości do puli za każdego potwora na tym samym polu. Co więcej, jego siły z każdą rundą nie słabną, a rosną. Potwory wracają na planszę, a trakt apokalipsy rośnie. Pojedynczy bohater F.A.I.T.H. wydaje się bezbronny wobec tej potęgi. I rzeczywiście, nieprzemyślana szarża skończy się dla jego pewnej części ciała przysłowiową jesienią średniowiecza. Dodatkowo gracz Grzechu dysponuje specjalnymi kartami akcji, które może zagrywać z zaskoczenia. Dlaczego możemy zatem mówić o zrównoważeniu obu stron? Strona F.A.I.T.H. otrzymuje bonusy, podwyższając korupcję, grupując bohaterów oraz zbierając ekwipunek. Ma możliwość blokowania otrzymywania przez Grzech kart akcji. Korzysta z darmowego wsparcia miasta. I co najistotniejsze, dysponuje dwukrotnie większą liczbą tur niż Grzech oraz wykonuje je swobodnie, w przeciwieństwie do Grzechu, który jest ograniczony do ataku na konkretnych bohaterów.

Zasady gry są przystępne, rozgrywka o akceptowalnej długości, a scenariusze jednorazowe, niepowiązane ze sobą w kampanię, do tego wszystkie dostępne od początku. W tej grze nawet gracze są modułowi: w przeciwieństwie do gier kampanijnych wymagających stałego składu, **The Others** rozgrywasz w dowolnej ekipie. Nie musisz też nikogo uczyć grania na przykładowym scenariuszu, nim rozpoczniesz ten właściwy. **The Others** jest nie tylko regrywalny ze względu na modułowość scenariuszy, ale grywalny ze względu na brak ograniczeń typowych dla gier ze scenariuszami.

TO wyłamuje się z konwencji dotychczasowych gier, choć czerpie po trochu z wielu z nich. Są scenariusze, nie ma kampanii. Są bohaterowie, nie ma rozwoju postaci. Jest klimat, nie ma fabuły. A przy tym wszystkim najwięcej jest taktycznych zagrywek prowadzących do bijatyki, rozstrzyganej za pomocą rzutów garściami kości. Na papierze wydaje się to niezbyt skomplikowane. Na planszy jednak małe sztuczki Erica Langa dają nadzwyczajne efekty. Jestem pod wielkim wrażeniem, jak te niepozorne elementy kształtują rozgrywkę. W **The Others** odnalazłem to, czego szukam w grach planszowych: doskonałą oprawę, geniusz w prostocie, niepowtarzalność kolejnych rozgrywek, emocje, zaciętą walkę do ostatniej tury i wygranie o przysłowiowy włos.

- możliwe kombinacje scenariuszy,
- jednostrzałowe scenariusze,
- ciekawe rozwiązania mechaniczne,
- wykonanie,
- zrównoważenie obu stron konfliktu.

- tematyka może być zbyt abstrakcyjna lub zbyt ciężka,
- wysoka cena gry z dodatkami kupionej poza Kickstarterem,
- zestaw podstawowy dość elementarny.

The Others
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 399,95 złotych

SŁOWNE PRZEPYCHANKI

WYMYŚL TO!

Autorem Wymyśl to! jest Nikolay Pegasov, osoba odpowiedzialna za takie gry jak Bastion, Hollywood i World of Tanks. To tytuły bardziej poważne niż imprezowe Wymyśl to!. Sprawdźmy zatem, jak w praktyce wypada znacznie lżejsza gra jego autorstwa.

Dobre gry imprezowe powinny pozwalać na rozgrywkę w szerokim gronie, mieć proste zasady, a zabawa powinna trwać maksymalnie trzydzieści minut i przede wszystkim bawić grających. Czy **Wymyśl to!** spełnia te warunki?

Pozycja ta jest grą słowną i polega na jak najszybszym podaniu słowa z danej kategorii na zadaną literę. W grze mamy dwie talie kart. Jedna to talia liter, a druga to talia tematów. Przygotowując się do rozgrywki, należy je potasować, a następnie położyć rewersem na stole. W rundzie jeden z graczy odkrywa kartę z kategorią, a gracze zapoznają się z nią. Dopiero później odkrywamy kartę z literą. W tym momencie liczy się refleks i szybkość reakcji, gdyż pierwsza osoba, która wypowie poprawne hasło zdobywa punkty. Ciekawe jest to, że dobrą odpowiedzią może być pojedyncze słowo, ale także związek wyrazowy zaczynający się na daną literę. Pozwala to na pewną dowolność w formułowaniu odpowiedzi i daje grającym większe pole do popisu. W talii kart tematów mamy kilka kart specjalnych, które modyfikują zasadę „kto pierwszy, ten lepszy". Karta „Kto będzie ostatni?" powoduje, że punkty zdobędzie ta osoba, która jako ostatnia wypowie poprawne hasło. W praktyce oznacza to, że gracz udziela odpowiedzi, a następnie po cichu liczy do pięciu. Jeśli ktoś w tym czasie poda inną odpowiedź, zabawa jest kontynuowana, bo ta osoba rozpoczyna odliczanie. Runda trwa do momentu, aż nikt nie wypowie kolejnego słowa. Drugim typem karty modyfikującej jest „Kto potrafi krócej lub dłużej?". W tym przypadku punkty za hasło otrzyma ta osoba, która jako ostatnia powie najkrótszy lub najdłuższy wyraz. Czyli w tym przypadku gracze licytują się długością odpowiedzi. Ostatnia modyfikacja to „Kto da więcej? ". W przypadku odkrycia takiej karty, gracze licytują się, ile maksymalnie odpowiedzi potrafią udzielić na zadaną literę w kategorii. Punkty zdobywa się, jeśli uda się przelicytować innych i podać wylicytowaną liczbę poprawnych odpowiedzi. W tym wariancie gracz może też stracić punkty, jeśli nie uda się mu podać wymaganej liczby haseł. **Wymyśl to!** ma proste zasady, które łatwo i szybko możemy komuś wyjaśnić.

Pudełkowo w **Wymyśl to!** może grać od 2 do 10 osób. Jest to nie do końca prawdą. W grę można grać w nieograniczoną liczbę osób, musimy tylko brać pod uwagę, że wprowadzi to niepotrzebny chaos. Najprzyjemniej grało mi się w 5-6 osób. Taka liczba graczy zapewnia idealne proporcje pomiędzy ciekawą rywalizacją, a delikatnym rozgardiaszem. Wymyśl to! dobrze działa też na mniejszą liczbę osób, co jest rzadkością w grach imprezowych i jest to ogromy plus tego tytułu. Autor gry ocenił, że rozgrywka trwa około dziesięciu minut. Moje partie testowe trwały bliżej dwudziestu, ale to rzecz zależna od graczy, a dokładnie ich wiedzy oraz refleksu. **Wymyśl to!** spełnia zatem kolejne dwa wymogi stawiane przeze mnie przed dobrą grą imprezową.

Jak zatem wygląda ostatnie i najważniejsze kryterium, czyli poziom zabawy jaką gra oferuje? **Wymyśl to!** sprawdzałem w dwóch grupach. Pierwszą z nich to były dzieci pomiędzy 9 a 13 rokiem życia. W tym gronie gra niestety nie sprawdziła się. Przyczyną tego były kategorie znajdujące się na kartach, które w opinii grających były trudne i niezrozumiałe. Powodowało to, że dzieci miały problem w wymyślaniu haseł nawet na inne, niż żądane przez grę litery. A skoro o nich mowa, zaskakujące jest dla mnie, że w pięćdziesięciodwukartowej talii występuje aż sześć prezentujących takie litery jak Ć, Ś i Ż/Ź. Drugą grupę stanowili dorośli i tu **Wymyśl to!** sprawdziło się znacznie lepiej. Hasła stanowiły ciekawe wyzwanie, a rzadkie litery tylko zaostrzały poziom rywalizacji. Gra przypominała raczej rozgrywkę w coś poważnego, niż radosną zabawę gru-

py osób. Dorośli inaczej też oceniali kategorie występujące w grze, opisując je jako skrajne: albo zbyt ogólne, albo zbyt szczegółowe. I to największy zarzut, jaki mam do tej gry. Proponowane tematy są niespójne, jeśli chodzi o poziom trudności oraz ogólności. Mogą one wręcz zniechęcać graczy do kontynuowania rozgrywki, gdyż obnażają ich niewiedzę, co z kolei może powodować, że zamiast oczekiwanej zabawy gracze odczuwają frustrację.

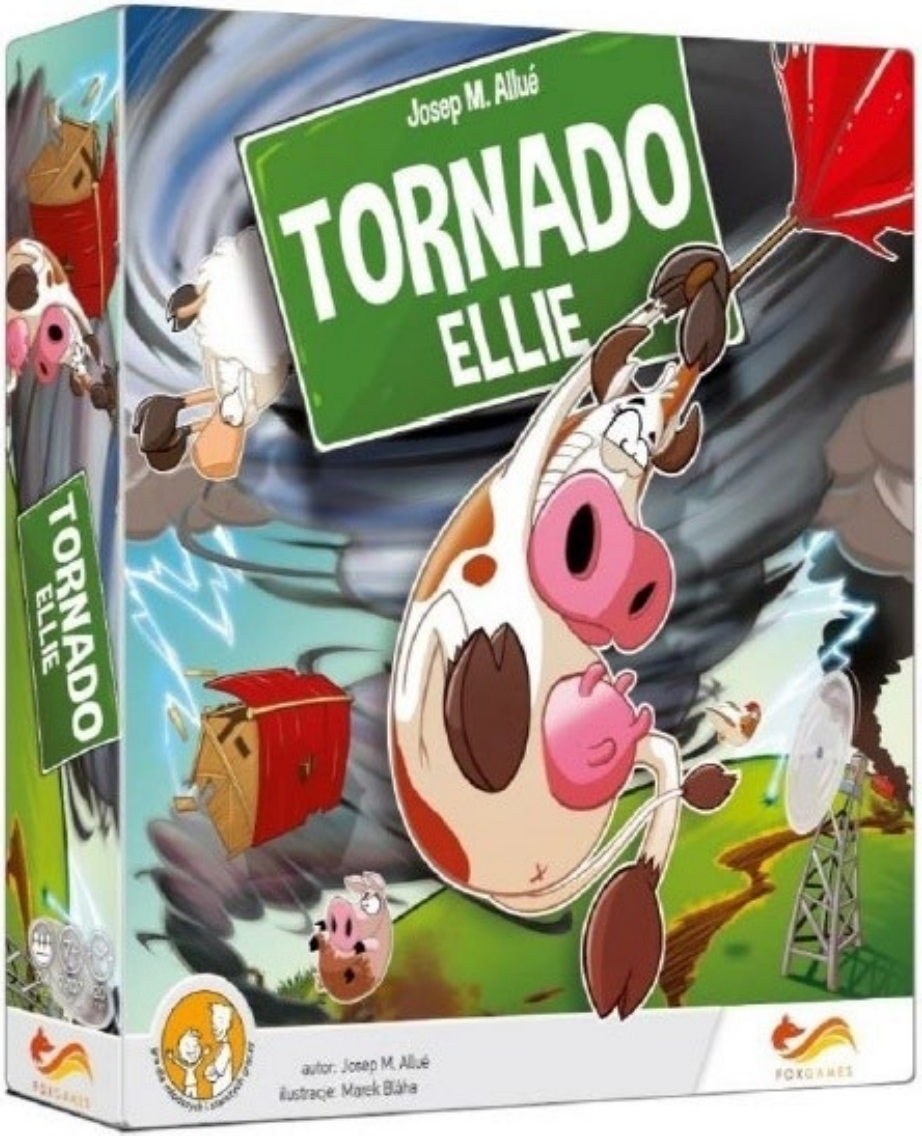
Wymyśl to! jest przeciętną grą imprezową. O ile dobrze się skaluje, ma proste zasady i rozgrywka jest szybka i dynamiczna, o tyle poziom zabawy, jaką oferuję jest co najwyżej średni. W kategorii gier słownych szukałbym raczej innych tytułów, które lepiej sprawdzą się w każdym gronie.

- proste zasady,
- dobrze się skaluje,
- szybka rozgrywka.

- dziwne i nierówne kategorie, w których podajemy hasła,
- trudna dla młodszych graczy.

Wymyśl to!
Zrecenzował: Michał „Windiarz” Szewczyk
Liczba graczy: 2-10 osób
Wiek: 7+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 49,95 złotych

Latające krowy i części stodoły



Kilkanaście lat temu, w czasach gdy rynek gier planszowych nie był tak nasycony, a na stołach królowały bitewniaki i karcianki, na jednym z konwentów zobaczyłem nietypowe ogłoszenie: „Ludzie przestańcie grać w Spadamy!". Kilka dni po tym zdarzeniu udało mi się kupić ową tajemniczą grę, z której zapamiętałem do dzisiaj ilustrację na pudełku – spadającą krowę. Gdy kilka tygodni temu w moje ręce trafiło pudełko z grą Tornado Ellie, doznałem swoistego déjà vu. Byłem ciekaw czy oba tytuły mają ze sobą jakikolwiek związek. Czy pojawiający się co dziesięć lat motyw spadającej krowy to jakiś znak? Czy omawiana dzisiaj gra ma jakiś związek ze sceną z filmu Twister? Tam przecież też pojawia się latająca krowa.

Tornado Ellie jest zapakowane w standardowe pudełko wydawnictwa Fox Games. Pisząc to, mam na myśli szerokość opakowania i głębokość. Oznacza to, że z innymi tytułami tego wydawcy gra będzie dobrze komponowała się na półce (na przykład z omawianymi już na łamach pisma **Krabami na fali**). Wewnątrz znajdziemy kilkadziesiąt kart, planszę z podstawką oraz szablon tornada. Do tego ładnie wykonane drewniane figurki – domy, krowy i drzewa.

Moją uwagę zwróciła podstawa (tor tornada) wykonana z grubej, kilkuwarstwowej tektury. Przyszło mi nawet na myśl, że już dawno nie widziałem w grze tak dopracowanego elementu. Idealnie wycięty i przemyślany graficznie komponent. Myślę, że każdy chwilę zatrzyma się, aby przyjrzeć się temu fragmentowi planszy. Pozostałe kartonowe elementy również są miłe dla oka. Nie ma tutaj oszczędzania na graczach. Ilustracje są z obu stron kartoników, mimo że podczas rozgrywki pewnych zakamarków konstrukcji planszy nie widać. To bardzo miłe i profesjonalne.

Po ułożeniu stojaków planszy i zamontowaniu szlaku tornada, gracze umieszczają na wybranym torze okrągły drewniany walec przedstawiający oko cyklonu. Na nim ustawiamy podstawkę tornada, kolejny drewniany walec oraz dowolną kartę. Gracze otrzymują drewniane figurki gospodarstw, następnie rozdajemy wszystkim po cztery karty. Podczas rozgrywki gracze będą zagrywać pasujące do położonej wcześniej karty symbole zwierząt oraz będą przesuwać kartonową tackę tornada w stronę następnego gracza. Dodatkowo mogą korzystać z kart specjalnych: błyskawicy (następny gracz musi przesunąć tornado do siebie), chmury (zmienia się kierunek poruszania się tornada), pojedynczego zwierzaka (kolejny gracz zagrywa normalnie kartę zgodnie z regułami, a potem następną).

Karty te zmieniają w pewien sposób zasady, wprowadzając trochę zamieszania – żeby nie było tak łatwo. Problem w tym, że tak łatwo to nie jest. Za każdym razem, gdy gracz nie może umieścić na stosie odpowiedniej karty, traci jeden element ze swojego gospodarstwa i umieszcza go na środku tornada wraz z kartą. Góra kart i pionków rośnie, a całość zaczyna się niebezpiecznie chwiać. Każdy gwałtowny ruch może spowodować zawalenie się całej konstrukcji. Wtedy pechowy gospodarz traci kolejny element gospodarstwa, a pozostali uczestnicy mogą odzyskać jeden wybrany pionek stracony podczas poprzednich tur.

Na tym etapie rozgrywki pojawił się pewien problem. Karty ze zwierzętami są wykonane z cienkiego papieru i są bardzo śliskie. Dodatkowo trudno jest odróżnić karty specjalne od pozostałych. Grubość kart nie pomaga w budowaniu tornada. Podczas pierwszych rozgrywek trudno było ułożyć karty na drewnianych figurkach. Po jakimś czasie można oczywiście dojść do wprawy, ale na początku trzeba wykazać się dużą cierpliwością.

Projektant gry przygotował dwa warianty toru tornada – środkowy (prosty) i zewnętrzny (trudny). Zewnętrzny tor jest przeznaczony dla bardziej zaawansowanych graczy. Tornado przesuwa się bardzo wąską ścieżką, droga jest pokręcona i trudno przewidzieć, jak najlepiej poprowadzić cały lej do kolejnego gracza.

Pewnym ułatwieniem jest układanie figurek płasko na kartach. Dzięki temu lej wznosi się coraz wyżej i gra staje się coraz bardziej emocjonująca. Na pewno warto zaproponować ten wariant podczas gry z dziećmi. Nie będą się wtedy szybko zniechęcały podczas pierwszych prób budowania.

Do rozgrywki lepiej jest zaprosić kilku graczy. Granie w dwie osoby podnosi stopień trudności, ponieważ każda z osób musi pokonać dłuższą drogę podczas przesuwania leja tornada. Podobnie podczas rozgrywki dla trzech graczy jedna osobą będzie miała trudniej – chyba, że siądziemy w sprawiedliwy sposób wokół planszy.

Rozgrywkę możemy zakończyć na dwa sposoby, tj. jeśli wyczerpaniu ulegnie stos dobierania, albo jeśli jeden z graczy nie posiada wymaganego elementu, który powinien dołożyć do tornada. Zwycięzcą zostaje gracz, który zachował najwięcej swojego dobytku.

Gdy już opanujemy gimnastykę z układaniem stosu kart i figurek, przyjdzie czas na obmyślanie strategii. Mimo że nie ma zbyt wielu typów kart, gra oferuje sporo możliwości. Sprowadza się to do utrudniania ruchu innym i zmuszania ich do przemieszczania chwiejącej się wieży. W zależności od wprawy graczy, czas rozgrywki może być różny. Dodatkowo podczas gry stracone części farmy mogą do nas wrócić. Im wyższa wieża i większe braki w gospodarstwie, tym gracze będą wolniej obracać lej tornada. Najlepiej więc jeśli to inny gracz będzie zmuszony obrócić lej – zasada karty specjalnej.

Tornado Ellie to nietypowa gra zręcznościowo-karciana. Jeżeli chodzi o odbiór gry, dużo zależy od nastroju graczy i ich nastawienia. Na pewno nie jest to gra dla wszystkich. Jedni podczas rozgrywki będą się śmiać, inni złościć. Zasady są bardzo proste i szybkie do nauki, więc sugerowany na opakowaniu wiek wydaje się być uzasadniony. Wracając do ilustracji na okładce i spadającej krowy. To chyba kolejny dowód na to, że lubimy rzeczy, które już znamy i kojarzymy, nawet jeśli nasze skojarzenia sięgają wiele lat wstecz. Ale to już zagadnienie dla speców od sprzedaży. My gracze chętnie się temu poddajemy, ponieważ zwyczajnie lubimy grać w dobre gry.

- modułowa trójwymiarowa plansza,
- proste zasady,
- krótki czas rozgrywki.

- wymaga wprawy i zdolności manualnych,
- tytuł raczej do okazjonalnych rozgrywek.

Tornado Ellie
Zrecenzował: Arek Piskorek
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 7+
Czas gry: 20 minut
Cena: 89,95 złotych

Kącik Początkujących Graczy

Piękna prostota

Każdy potrzebuje u siebie w domu paru małych i prostych gier, którymi można zająć kilka osób przez piętnaście lub dwadzieścia minut w oczekiwaniu na kogoś, kto się spóźnia. Albo po prostu wcisnąć krótką partię jako rozchodniaczek na wieczór z planszówkami. Do tej pory moimi standardowymi grami „na dorżnięcie" były Qwixx oraz Na sprzedaż. Z przyjemnością stwierdzam, że od pewnego czasu dołączyło do nich również Sushi Go!.

Mechanika draftu kart jako koncepcja jest śmiesznie prosta. Wybieram jedną z kilku kart, podaję resztę sąsiadowi, wybieram kolejną kartę, podaję resztę sąsiadowi: zapętlić, aż do momentu, w którym zabraknie kart. Na poziom skomplikowania gry wpływa dopiero to, co z tymi wybranymi przez siebie kartami zrobimy później. A co robimy z nimi w **Sushi Go!**? Zasadniczo... nic. Gra polega na zbieraniu zestawów kart i uważnym przyglądaniu się, jakie karty będą potrzebne sąsiadom. Czasem warto więc zabrać kartę tylko dlatego, że może potrzebować jej ktoś inny. Znowu, draftowy standard.

O wyjątkowości tej gry świadczy fakt, że idzie w pewnym sensie pod prąd trendom. Draft w grach planszowych zdobył ogromną popularność po premierze **7 Cudów Świata**. I słusznie, bo jest to mechanika umożliwiająca szybką rozgrywkę i wymuszająca istotną, choć niebezpośrednią interakcję pomiędzy graczami. Inni autorzy pomysł podchwycili i zaczęli coś od siebie dodawać, komplikować, rozbudowywać. Phil Walker-Harding postąpił odwrotnie i zaczął wycinać, upraszczać. W ten sposób **Sushi Go!** stało się grą, która niemalże nie ma zasad. Tłumaczy się ją po prostu fantastycznie i niezwykle szybko. Każdemu, bez wyjątków. Największym osiągnięciem autora jest jednak to, że pomimo prostoty gra pozwala na podejmowanie ciekawych decyzji, podejmowanie ryzyka oraz szacowanie swoich szans. Jak to robi? Zestawy kart, które kompletujemy dają nam punkty na końcu każdej z trzech rund (bo tyle trwa rozgrywka). Każdy komplet jest inny. Niektóre karty dają niewielką, ale pewną liczbę punktów od razu. Inne są warte coś dopiero wtedy, gdy uzbieramy dwie albo trzy sztuki. Punktacja za inne zależy od tego, kto ma ich najwięcej, a jeden z zestawów punktuje dopiero na końcu gry i każe gracza, który zebrał ich najmniej. Różnorodność sposobów punktacji sprawia, że w każdym rozdaniu trzeba naprawdę zastanowić się nad wartością każdej karty trzymanej w ręce. Sashimi są bardzo wartościowe, ale jaką mogę mieć pewność, że w obecnym rozdaniu w ogóle znalazły się trzy sztuki, które są potrzebne, żeby zdobyć jakiekolwiek punkty?

Sushi Go! to w pewnym sensie gra o liczeniu kart i szacowaniu swoich szans. Wiemy, ile kopii danej karty jest w talii i możemy to cały czas kontrolować, ponieważ w żadnym momencie gry nie ma niejawnego odrzucania kart do pudełka. Niepewność wynika jedynie z tego, że w ciągu rozgrywki nie wszystkie karty są rozdawane. Niewielka część pozostaje w pudełku i sprawia, że gra nie jest łatwo policzalna. A co jeśli nie chce mi się liczyć i po prostu usiądę do gry? Nawet rozgrywka bez ciągłej manii kontrolowania liczebności i rozkładów rozdań działa dobrze, ponieważ te zależności łapie się intuicyjnie. Przez dwa rozdania w grze pojawiło się niewiele Puddingów, które są istotne na końcu gry? Pewnie za chwilę pojawi się ich dużo. W tym rozdaniu moja ręka była czerwona od kart Futomaki? W przyszłej rundzie pewnie będzie ich mniej.

Sushi Go! trafia na moją półkę fillerów niemal idealnych. Rozgrywka jest płynna, szybka i ciekawa. Zasady niezwykle proste do wytłumaczenia. Sposób działania gry po pierwszej partii rozumie się już intuicyjnie, bez zbędnych analitycznych wtrętów, jak ten zaprezentowany powyżej. A na dokładkę wszystkie grafiki są ładne, a karty czytelne i świetnie zaprojektowane. Wyraźnie zaznaczony kolor, miniaturka ilustracji w rogu karty, skrót zasad punktacji na kartach każdego zestawu. Szóstka za funkcjonalność. I jeszcze cena ładna. Nic tylko kupować.

- prosta, szybka i angażująca gra,
- cieszy oko w każdym aspekcie,
- pomysł na różnorodne sposoby punktowania zestawów kart.

- w grze dwuosobowej trochę zbyt dużo kart zostaje nierozdanych (w instrukcji jest wariant, który poprawia ten problem).

Sushi Go!
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 15 minut
Cena: 49,95 złotych

Taktyka bitewna, a gry wojenne (część 1)

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Granie w strategie wojenne ma to do siebie, że wcześniej czy później u wielu graczy rodzi się pytanie, ile to w co gramy ma wspólnego z rzeczywistością (historyczną). Czy żetony, bloczki bądź inne akcesoria pracowicie przesuwane po planszy w trakcie rozgrywki są tylko abstrakcyjnymi zasobami, którymi dysponujemy w taki bądź inny sposób, czy czymś więcej. Temat to stary jak świat, tym razem zajmę się nim jednak od nieco innej strony. Spróbuję przyjrzeć się kilku znanym bitwom historycznym i słynnym manewrom w nich zastosowanym oraz temu czy mają one jakieś odzwierciedlenie w grach. Będzie to także po części tekst o tym, jak grać, żeby wygrać.

Pierwszą bitwą, której się przyjrzymy będzie bitwa pod Leuktrami z 371 r. p.n.e. Jesteśmy w starożytnej Grecji. Naprzeciw siebie stanęły armia Sparty i sojuszników oraz armia Związku Beockiego, któremu przewodziło państwo-miasto Teby. Armią spartańską (tak ją nazwiemy dla uproszczenia, choć kontyngent Sparty stanowił tylko część sił) dowodził król spartański Kleombrotos, zaś armią Związku Beockiego (tebańską) strateg tebański Epaminondas. Bitwa ta byłaby kolejnym, podobnym do wielu innych starciem hoplitów epoki klasycznej, gdyby nie manewr zastosowany przez Epaminondasa.

Armia spartańska miała przewagę liczebną w stosunku do armii tebańskiej (12 wobec 9 tysięcy). Do tego ulokowany na prawym skrzydle sił Kleombrotosa kontyngent Sparty stwarzał przewagę jakościową. Epaminondas postanowił jednak uszykować swoje wojsko inaczej, niż zwykle ustawiano armie hoplitów do bitwy. Na swoim lewym skrzydle, naprzeciwko Spartan, ustawił masę uderzeniową złożoną aż z 50 szeregów, podczas gdy szyk armii spartańskiej miał standardową głębokość 12 szeregów. Zatem w tej części pola bitwy Tebanie wyraźnie przeważali liczebnie. Ponieważ na ten odcinek przerzucono dodatkowych wojowników, na pozostałej części linii bojowej Teban było ich mniej niż u przeciwnika. Epaminondas wygiął jednak szyk swojej armii w ten sposób, że tworzyła ona linię skośną w stosunku do wojsk spartańskich. Najbardziej wysunięta w kierunku przeciwnika była oczywiście masa uderzeniowa złożona z owych 50 szeregów. Takie uszykowanie armii tebańskiej skutkowało tym, że opóźniało wejście do walki słabszych części linii bojowej, gdzie Tebanie byli mniej liczni.

Jeszcze jednym ważnym elementem, który często bywa pomijany, był właściwy wybór miejsca ataku. Epaminodas postanowił złamać najsilniejszą część armii przeciwnika. Doszedł do wniosku, że jeżeli złożone z najlepszych żołnierzy spartańskie prawe skrzydło zostanie pokonane, to reszta armii przeciwnika nie będzie w stanie kontynuować bitwy. Przebieg walki dowiódł, że miał rację. Bitwa rozegrała się w ten sposób, że najpierw doszło do walki na lewym skrzydle tebańskim. Tebanie, mając tutaj zdecydowaną przewagę liczebną, pokonali Spartan i wyszli na bok centrum armii spartańskiej. Centrum przeciwnika zostało jednocześnie zaatakowane od boku i od frontu, co doprowadziło do jego klęski i wkrótce ucieczki całej armii spartańskiej. Król Sparty Kleombrotos poległ, a cała batalia zakończyła się zdecydowanym zwycięstwem armii tebańskiej.

Kilka lat później miała miejsce kolejna bitwa, w której zastosowano ten sam manewr. Doszło do niej pod Mantineą w 362 r. p.n.e. Naprzeciw armii Związku Beockiego, ponownie dowodzonej przez Epaminondasa, stanęła armia Sparty, Aten i ich sojuszników, pod wodzą króla Sparty Agesilaosa II. Tym razem armia tebańska miała przewagę liczebną (33

wobec 23 tysięcy), jednak ze względu na ukształtowanie terenu nie była w stanie w pełni jej wykorzystać. Epaminondas ponownie ustawił swoje oddziały w szyku skośnym i dokonał jeszcze bardziej skrajnego podziału sił. Na lewym skrzydle skupił ogromną masę uderzeniową, na prawym zostawiając tylko niewielkie siły, które miały na celu przyciągać uwagę przeciwnika i wiązać go. Przed bitwą kawaleria tebańska manewrowała przed frontem własnej armii, wzniecając tumany kurzu i dezorientując przeciwnika co do uszykowania oddziałów.

Bitwa rozwijała się tak jak pod Leuktrami. Niestety, w decydującym momencie Epaminondas, który osobiście prowadził lewe skrzydło tebańskie do ataku, został śmiertelnie ranny. Spowodowało to chaos w armii tebańskiej i pozwoliło przeciwnikowi uniknąć całkowitej klęski. Armia tebańska zwyciężyła, ale sukces ten nie dał większych efektów politycznych, natomiast śmierć Epaminondasa przyniosła wkrótce koniec hegemonii Teb w Helladzie. W samej bitwie, podobnie jak pod Leuktrami, widać skupienie przez wodza całego wysiłku na jednym, decydującym punkcie, kosztem innych części szyku bojowego, całkowicie zmarginalizowanych. Znowu głównym obiektem ataku był kontyngent wojsk spartańskich uchodzący za najsilniejszy. Epaminondas zadbał też o czynnik zaskoczenia, osłaniając kawalerią swoje główne siły i ich uszykowanie oraz rozpoczynając bitwę późnym popołudniem, kiedy armia przeciwnika spodziewała się, że ze względu na późną porę nie dojdzie już tego dnia do walki.

Jak to wszystko ma się do gier? Nieraz obserwuję jak gracze ustawiają swoje oddziały do bitwy w sposób równomierny, równolegle do sił przeciwnika – tak jak uczynił to pod Leuktrami król spartański Kleombrotos i jak czyniło to wielu innych we wcześniejszych i późniejszych epokach historycznych. Bardzo dobrym sprawdzianem jest tu moim zdaniem stara gra **Kircholm 1605** wydawnictwa Dragon, gdzie przy rozgrywaniu całej bitwy gracze od początku, zwłaszcza gracz polski, mają dużą swobodę co do tego jak uszykują swoje oddziały i jak będą prowadzić atak. Grając w tę grę, często widziałem graczy, którzy Polakami usiłowali atakować na całej linii, mimo że armia Rzeczypospolitej jest w tej bitwie znacznie mniej liczna od przeciwnika. Zamiast skupić potęgę najlepszych jednostek husarii na wybranym punkcie i ustawić się lekko pod skosem w stosunku do armii szwedzkiej, rozpraszali swoje siły na całym froncie. W takim przypadku efekt nietrudno przewidzieć: zwykle wskutek braku przewagi nie udaje się nigdzie osiągnąć wyraźnego sukcesu. Jeśli przeciwnik ma ogółem większe siły, oznacza to klęskę. Nie rozumiejąc o co chodzi, gracze nieraz zwalają winę na kostkę i różne inne rzeczy.

Tego typu zależności, które sprowadzają się do stosowania zasady ekonomii sił i wyszukiwania najważniejszego punktu w armii przeciwnika, występują w wielu grach, właściwie we… wszystkich. Komuś może się wydawać, że przykład z odległych antycznych czasów nie odnosi się np. do II wojny światowej. Nic bardziej mylnego. Dowódcy w czasie późniejszych konfliktów często dążyli do tego samego co uczynił Epaminondas. Starali się stworzyć sobie przewagę w wybranej części pola bitwy i tam rozstrzygnąć walkę. Jednocześnie odwlekali, opóźniali walkę tam, gdzie byli słabsi. Jeśli się dało, to w ogóle jej unikali tam, gdzie przeciwnik miał wyraźną przewagę. Życie nie jest jednak takie proste, ponieważ przeciwnik, o ile kierował nim równie umiejętny dowódca, starał się czynić to samo. Podobnie wygląda to w grach wojennych, o ile nasz przeciwnik jest wystarczająco rozgarnięty i choć trochę obeznany z grą.

Nie trzeba znać bitwy pod Leuktrami, aby dojść do podobnych wniosków, do jakich doszedł Epaminondas. Jeśli sięgnę w przeszłość i przypomnę sobie, jak rozwijała się moja przygoda z wargamingiem, mogę powiedzieć, że trochę już grałem zanim poznałem przebieg tej bitwy i zaznajomiłem się z postacią tebańskiego wodza. Tym lepiej świadczy to o graczu, jeśli tego rodzaju zależności sam zauważył bądź doszedł do nich samodzielnie. Epaminondas przeszedł do historii dlatego, że był pierwszym, który świadomie zastosował zasadę ekonomii sił i głęboką kolumnę szturmową (tak to bywa zwykle określane) w połączeniu z szykiem skośnym, co dowodzonym przez niego wojskom dało sukces i pozwalało pokonać liczniejszego przeciwnika.

III edycja Konwentu Gier Historycznych „Strategos", o którym pisaliśmy w poprzednich numerach, odbędzie się 3-5 marca 2017 roku w klubie „Agresor" działającym na Wydziale Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej (ul. Nowowiejska 20, sale 516, 519 i 548).

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl